LÍDER

JUEGOS DE ROL · SIMULACIÓN · CARTAS

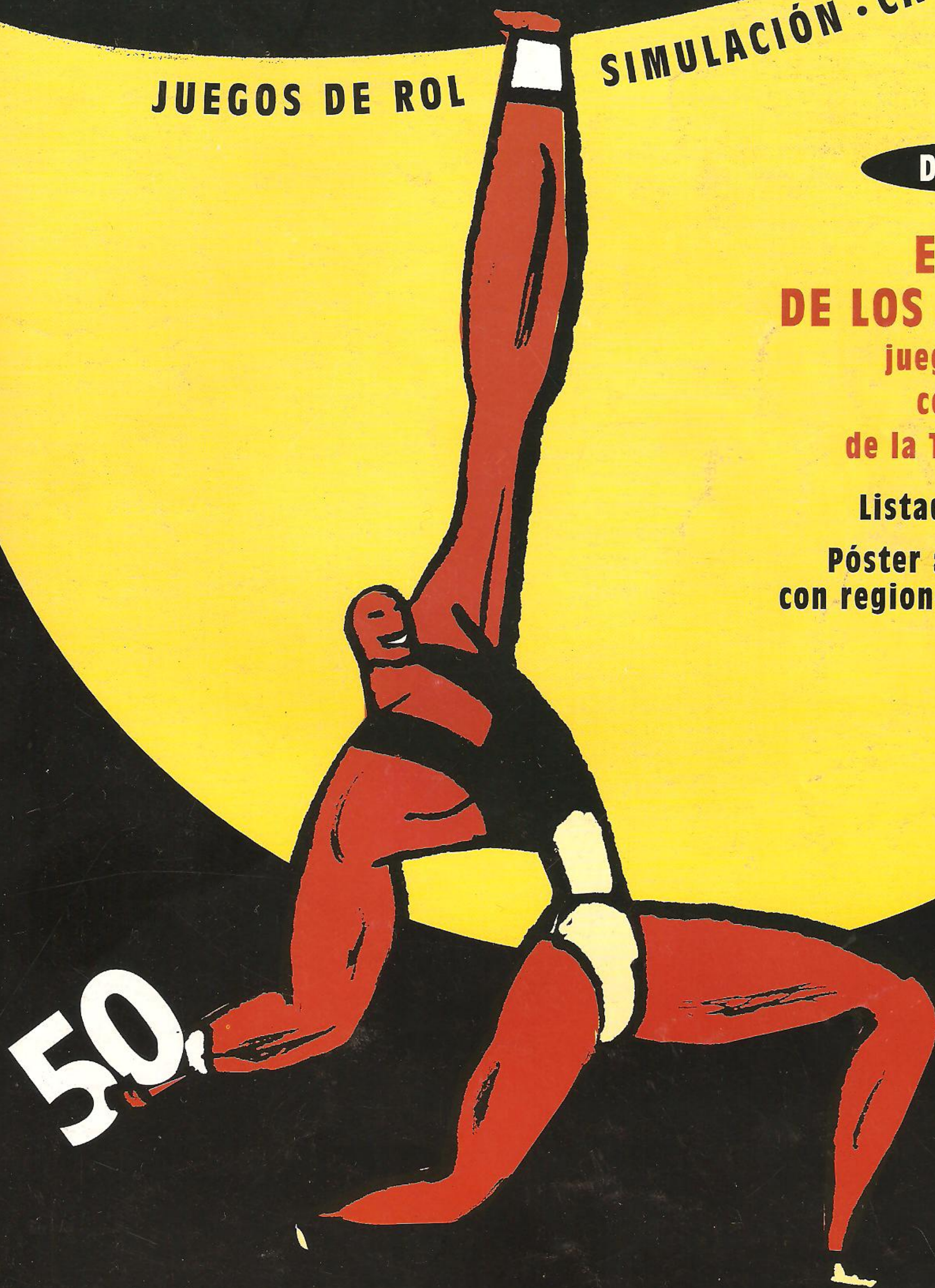
DOSSIER

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

juego de cartas coleccionable de la Tierra Media

Listado de cartas

Póster a todo color con regiones y lugares



50

BIMESTRAL · 400 Pta

No secret is forever....

HOMELANDS





Homelands™, the newest limited edition card set for Magic: The Gathering®, brings you a forgotten world, hidden away for generations by a mysterious wizard. Discover the extraordinary secrets within, and discover all that is Homelands.

MAGIC The Gathering™

Wizards of the Coast, Belgium: PO Box 16, B- 2140 Borgerhout 2, Belgium. Customer service: 32.3.272.0511.

Wizards OF THE COAST

Atrévete

ESPADA Y BRUJERIA

Ahora tú eres el protagonista

YGGDRASIL  JOCS

CENTRAL DE JOCS

PRESENTA

LA TIERRA MEDIA JPC ™

Tercera Edad, en el 1650

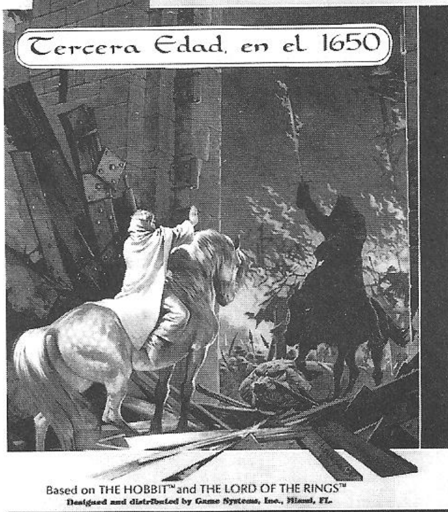
La Epica lucha de J.R.R.Tolkien

"Un Anillo para gobernarlos a todos, Un Anillo para encontrarlos,
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas"

-La comunidad del Anillo, pág 77.

LA TIERRA MEDIA

Juego por Correo ™



Entra en las leyendas y vive con los héroes de la Tierra Media 1500 años antes de la guerra del Anillo. Manda los poderosos ejércitos de los pueblos libres contra las fuerzas del mal, o dirige las hordas de la oscuridad contra la luz. Busca e investiga los mágicos artefactos. Aprende y lanza hechizos. Utiliza la diplomacia y el espionaje. Crea tus propios personajes para que lleven a cabo tus planes o recluta a personajes de otros paises. Encuéntrate con Dragones, Balrogs, Istari y otras criaturas legendarias y héroes de la Tierra Media. Entra en esta gran aventura tu solo o con tus amigos.

La Tierra Media Juego por Correo es una simulación de la clásica lucha entre el bien y el mal de J.R.R.Tolkien. En el juego, 10 jugadores del bien (Pueblos Libres), se enfrentan a 10 jugadores del mal (Servidores de la Oscuridad), mientras que 5 jugadores Neutrales deciden a quien apoyar.

CARACTERISTICAS DE LA TIERRA MEDIA JUEGO POR CORREO

- Informes y dibujos de todos tus personajes.
- Mapa a todo color del Noroeste de la Tierra Media.
- Resultados de turnos impresos en Láser.
- Creación de tus propios personajes.
- Los resultados de turnos ocupan 10-17 paginas.

Recibe 4 paginas de información gratuita llamando a:

CENTRAL DE JOCS,S.L.
C/Numancia nº112-116 08029-BARCELONA
Tel. (93) 4304183 Fax (93) 4197181

NOVIEMBRE 1995

LÍDER

50

Edita EDILUDIC
Francesc Matas Salla, *president*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
MªAsunción Vilà Planas, *secretaria*
José Lopez Jara, Javier Gómez Márquez, Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactores
Mar Calpena, Francisco Franco Garea

Portada
Arnal Ballester

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
Armand Zoroa, José López Jara, Eduard García, Álex Fernández, Óscar Estefanía, Salvador Tintoré, David Martín, Ricard Ibáñez, David Revetllat

Redacción y Administración
c/. Recared, 2, local 20 - 08037 Barcelona

Composición y maqueta
Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L.
Recared, 2 - Barcelona

Publicidad
Jordi Cánovas

Suscripciones
Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

Distribuye
JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.
B-8358-1986

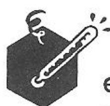
Tiraje
10.000 ejemplares

N.º de suscriptores
1.973

Edición Argentina
Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

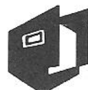
Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

sumario







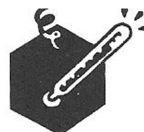












agenda

Sevilla, 1 al 10 de diciembre

JORNADAS DE JUEGO
FERIA DEL LIBRO

Organiza Dibujos Animados.
En las paradas se celebrará la primera reunión de clubs de Andalucía Occidental.
El día 9, en la Feria del Libro, tendrá lugar un taller de juegos.
Para más información, telefonead al (95) 421.18.18.

Conil de la Frontera (Cádiz), 18 al 23 de diciembre

LUDO-FORUM'95

Casa de la Juventud, c/Laguna s/n.
Organizan Asociación de Rol Fórum, Ayuntamiento de Conil.
Partidas de juegos de rol, simulación y estrategia.
Más información: Fermín Muñoz Sánchez, Casa de la Juventud, c/Laguna s/n, 11.140 Conil de la Frontera (Cádiz), teléfono (958)44.24.92 (de 8 a 14 horas).

Pontevedra, 2 al 4 de enero

GORSEDD'96

Casa de Xuventude de Pontevedra.
Organiza Club Tuatha Dé Danann, con la ayuda de la A.G.A.R. (Agrupación Gallega de Asociaciones de Rol) y el Club de Estrategia de Pontevedra.
Campeonatos de juegos de rol, estrategia, *Magic*, rol en vivo, concursos de pintado de figuras, narrativa y cómic, proyección de películas y partidas demostrativas.
Más información: Raúl Mariño Ligero, Marcón-Marcón 26, 36.158 Pontevedra.

Palma de Mallorca, 19 y 20 de enero

VIII JORNADAS DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN

Sala Corbada del Parc de l'Escorxador.
Organiza Club Arioch.
Partidas abiertas de rol, rol en vivo, campeonatos de cartas, demostración de batallas con figuras y wargames, Taller de pintura.
Más información: Club Arioch, c/Reina María Cristina 42, 1°, 07004 Palma de Mallorca.

Barcelona, 22 al 24 de marzo

DIA DE JOC

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.
Organiza *Dia de Joc-Lúdic 3* con el patrocinio de *Joc Internacional.*
Jornadas de juegos de rol y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.
Para más información, Teléfono (93) 451.42.11

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 5 de enero a LIDER, c/Recaredo 2, local 20, 08.005 Barcelona.

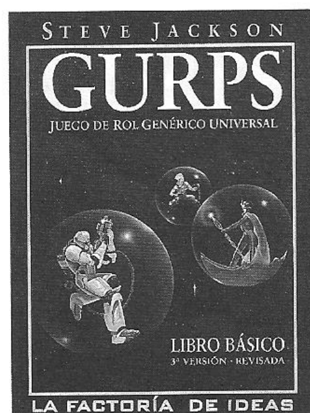
novedades nacionales

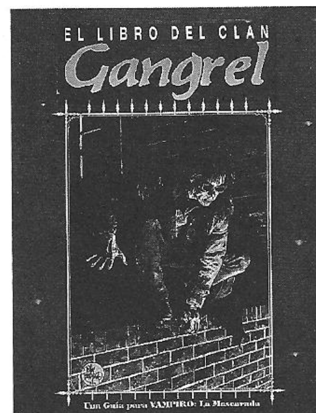
CRONÓPOLIS

Colditz es el primer suplemento para *Comandos de Guerra*, y se centra en el tema de los campos para prisioneros. Incluye descripciones de los principales, así como partidas para jugar en cada uno de ellos. La siguiente novedad que esperan ofrecerte antes de final de año es *Héroe Agenda*, primer suplemento para *Superhéroes Inc*, y que es un manual básico para ser un buen supervillano.

LA FACTORÍA

Si bien las novedades más destacadas de esta marca son las traducciones al castellano de *GURPS* y *Werewolf* (en castellano *Hombre Lobo*, que te comentamos en nuestra sección **A Primera Vista**), éstas no son las únicas que te ofrecen. Después de que se agotara la primera edición de *Vampiro*, ya tenéis a vuestra disposición la segunda edición de la traducción al castellano del juego de *White Wolf*, aunque más que de una segunda edición sería más correcto hablar de una reimpresión, ya que no se aprecian cambios destacados entre una y otra.
Y para seguir disfrutando con *Vampiro*, tenéis *El Libro del Clan Gangrel*, una guía que te introduce en la historia de este clan, su cultura, características y relaciones con los demás clanes, e incluye un listado de personajes de este clan así como de PNJs destacados. También a mediados de noviembre estaba prevista la aparición del primer tomo de la serie *Nocturnos* dedicado a Milwaukee, una ambientación con

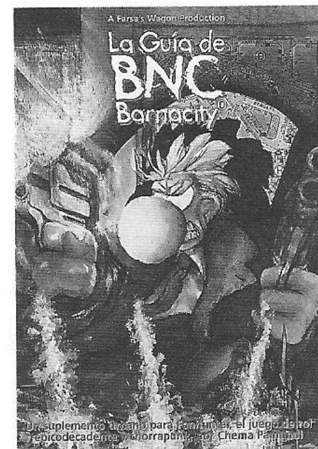


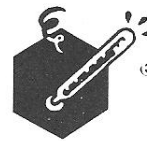


abundancia, además de colmillos largos, de lupinos.
Para Navidades esperan deleitarte con el *Manual de Jugador del Sabbath*, la pantalla de *GURPS* y *Rito de Madurez*, aventura introductoria para *Hombre Lobo*. Y ya en el primer trimestre del año próximo esperan ofrecerte las pantallas de *Hombre Lobo* y el *Libro del Clan Malkavian*.

FARSA'S WAGON

La Guía de BNC es un suplemento para *Fanhunter* con toda la información necesaria para ambientar tus partidas en Barnacity.Incluye un mapa de la ciudad, una descripción de las principales puntos de interés de la misma, y un interesante capítulo sobre la vida nocturna en la ciudad.
Siguiendo con *Fanhunter*, sus siguientes proyectos se harán esperar hasta el año que viene, y son, más o menos por orden, una colección de 6 o 7 módulos llamada *Barnacity Tales*, el *Manual Macute* (un suplemento similar a la *Guía del Imperio* de *SW*, y que te dará información a fin de que puedas jugar tus partidas con macutes) y *Los cañones de Narizone*, una aventura que

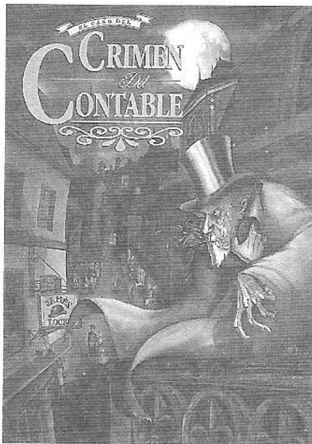




incluirá en su interior el esperado y deseado wargame *Battle for Montjuich*.
Además, *Farsa's Wagon* ha llegado a un acuerdo con la compañía canadiense *Peregrin* para traducir al castellano su juego *Murphy's World*, que, según definición de Xavi Garriga, "es un mundo medieval-fantástico con humor, un cruce entre Terry Pratchet, Monty Phiton y *Farsa's Wagon*".

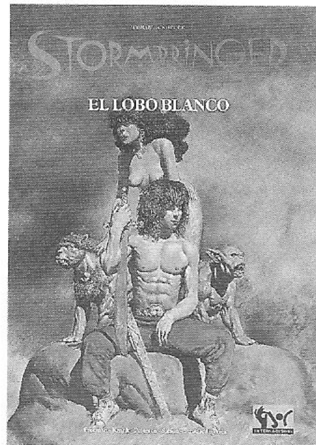
HELIÓPOLIS/ LA LÍNEA DE LA SOMBRA

El Crimen del Contable es el primer trabajo del equipo creativo *La Línea de la Sombra*, y está editado por *Heliópolis*. Este equipo pretende ofrecer suplementos genéricos para distintos juegos e inicia su andadura con un módulo muy adecuado para *Cthulhu by Gaslight*, *Ragnarok*, *Chill* e incluso *Vampiro*. Este primer suplemento tiene una buena relación calidad/precio con un acabado interior muy destacable, y una trama muy cuidada.



JOC INTERNACIONAL

Hasta final de año tienen programado ofrecerte *Lobo Blanco*, suplemento para *Stormbringer* que consiste en un conjunto de módulos e información de background, con descripción de un templo de la Ley, otro del Caos y otro de la Tierra, unas reglas navales, un resumen de bestiario y dos módulos.
Otro de sus novedades más destacadas será *El Joven Arturo*, extensión para *Pendragón* con extensa información sobre la figura del rey Arturo y su vida, desde un período anterior a su subida al trono hasta el momento de su muerte. Es indispensable para los amantes del juego artúrico



ya que, aunque se nos ofrece como una campaña, en realidad se trata de una extensión en toda regla, que te permite integrar en ella cualquiera de las aventuras de *Pendragón*.
Respecto a la línea rolera de *El Señor de los Anillos*, se amplía con dos nuevos títulos, *El Mago Oscuro de Rudaur* (recopilación de tres aventuras conectadas entre sí con un final apoteósico) y *El Fantasma de la Marca del Norte* (otras tres aventuras, pero éstas sin conexión entre ellas).
Otra novedad destacada será la aparición de la edición en catalán de *La Llamada de Cthulhu*, tomando como base la quinta edición inglesa del juego, y que se llamará *La Crida de Cthulhu*.
También es posible que vea la luz la *Guía de la Alianza Rebelde* para *Star Wars*, mientras que la aparición de *Elric* queda aplazada hasta el año que viene.

KERYKION

Ya tienes a tu disposición *La Alianza Rota de Calebais*, interesante aventura para *Ars Magica*. Y para primeros de año esperan poder publicar *Lugares Míticos*, un suplemento que versa sobre los Regios, y *Legado Mortal*, una aventura que puede suponer un interesante reto para tus personajes.

M+D

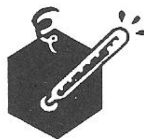
Hogan's Last Stop es el suplemento que acompaña a las nuevas pantallas de *Far West* y que incluye nuevas reglas, así como una aventura. Este mes de noviembre también está previsto que vean la luz el *Informe Corporativo 1* de *Cyberpunk*, con más información acerca de las corporaciones, *Legiones de la Oscuridad*, un interesante bestiario de *Kult*, *Warzone*, una

comunikado



Por fin hemos llegado. Tras años y años de Comunikados por fin llegó el número 50. Ya falta menos para el número 100, todo llegará. Y para celebrar tal evento hemos engalanado nuestra revista con un nuevo estilo que esperemos sea de vuestro agrado.
La verdad es que ha pasado mucho tiempo. Ya me perdonaréis si me pongo un poco melancólico pero aún recuerdo aquellos días en los que conseguir un dado de 20 o de 10 era toda una proeza. Algunos de nosotros habíamos buscado hasta en las tiendas de artes gráficas: ¿Perdone, no tendría un icosaedro de tamaño reducido...?. La opción eran los números de papel o la calculadora con programa de números aleatorios. Por no mencionar la escasa variedad de juegos disponibles, todos en inglés, claro está. la primera vez que vimos uno en castellano no nos lo creíamos. Pero bueno, todo eso ya pasó. Vinieron los juegos en castellano, las jornadas de rol, el Magic... ¿el Magic?, menudo boom el de este juego. La verdad es que nos ha obligado a cambiar nuestros planteamientos tradicionales.
Y, ya que hablamos de juegos de cartas, veréis que este número está dedicado al nuevo juego de cartas del Señor de los Anillos. Un verdadero placer para los amantes de los mundos de Tolkien y un nuevo reto para los jugadores de cartas.

Cincuentenariamente vuestra...
"La Redacción"



nueva extensión para el juego de cartas coleccionables *Doomtrooper* con 133 nuevas cartas,y las primeras referencias de sus figuras de plomo para *Far West*.
En diciembre esperan ofrecerte el *Compendio de Armas de Fuego Modernas*, suplemento de *R. Talsorian Games* con descripción de un buen número de pistolas, subfusiles y ametralladoras, el reglamento para figuras de *Warzone* y la versión en cartas coleccionables de *Kult*, con una estética similar a la de la línea *Vértigo* de *DC Comics*, y cuya primera edición constará de 260 cartas.
Para el primer trimestre del próximo año esperan deleitarte con *Apache*, suplemento para *Far West*, y la adaptación a *Cyberpunk* de la novela *Hardwired*, de W.J. Williams.

YGGDRASIL

Durante el mes de noviembre debería aparecer *Espada y Brujería*, reglamento de rol en vivo. Su siguiente proyecto es *Pelotón*, wargame con figuras creado para reproducir combates a lo largo de todo el siglo XX entre fuerzas pequeñas (unos 10 hombres).

ZINCO

Aunque *Planescape* no les llegara a tiempo para las *GenCon*, como tenían previsto, esperan poder ofrecerte este nuevo mundo de *AD&D* durante el mes de diciembre.La otra novedad que nos ofrecerán hasta final de año es *DMZ*, suplemento de *Shadowrun* que presenta la Zona Desmilitarizada Urbana, un ambiente urbano muy, pero que muy caliente...
El año que viene tienen previsto dedicarlo a fondo a *Planescape*, la actual niña de los ojos de *TSR*.

novedades internacionales

ATLAS GAMES

Esta marca nos ofrece la segunda edición de *Once Upon a Time*, juego narrativo con cartas.

AVALON HILL

Los aficionados a los juegos estamos de enhorabuena, ya que *AH* nos anuncia que va a editar en breve la 3ª edición de uno de los juegos más buscados del mercado: *Machiavelli*, el juego diplomático que recrea la Italia renacentista (1454-1529).

BRADY GAMES

Siguen llegando más y más juegos de cartas coleccionables al mercado. Uno de los recién llegados es *Mortal Kombat*, juego de combates basado en el universo de este videojuego.

CHAOSIUM

Otros que también se suben al carro de las cartas. Y lo hacen de la mano de su juego estrella, *La Llamada de Cthulhu*. Con *Mythos* podrás recrear el ambiente creado por H.P. Lovecraft en tus partidas de cartas, viajando a diversas localizaciones descritas en sus obras, consiguiendo aliados, libros, hechizos y artefactos, al tiempo que intentas evitar caer en la locura. El juego será para dos o más jugadores, con una duración de las partidas, para 2 jugadores, de entre 30 minutos y una hora. Esperan lanzarlo al mercado en marzo del año que viene.

CLASH OF ARMS

Zorndorf-Warriors of the Holy Russia es un wargame que recrea la batalla de Zorndorf, una de las más inciertas que disputó el ejército prusiano de Federico el Grande durante la Guerra de los Siete Años (1757-1764). En ella se enfrentaron las bien entrenadas tropas prusianas contra un ejército ruso muy superior en número, pero mucho peor entrenado. El sistema y la escala son idénticos a los de *Kolin*, wargame ambientado en la primera derrota de Federico el Grande en la Guerra de los 7 Años, frente a tropas austriacas, y del que *Clash of Arms* lanza ahora una segunda edición.
Supermarina I es un juego táctico que utiliza el sistema de reglas de *Command at Sea*, para permitirte revivir la lucha por la supremacía naval en el Mediterráneo durante la Segunda Guerra Mundial. Es el primero de una serie de tres.

CYBER REALMS

Shattered Realms es un juego de rol fantástico, ambientado en un universo compuesto por multitud de mundos que orbitan alrededor de un sol central y dos lunas.

DAEDALUS GAMES

Feng Shui-Shadowfist RPG viene a romper la tendencia habitual de nuestro mercado de adaptar los juegos de rol de más éxito a juegos de cartas coleccionables. En esta ocasión el proceso ha sido al contrario, adaptar un juego de cartas y convertirlo en un juego de rol lleno de acción y patadas mortales.

FASA

Living Legends es una aventura para *Mechwarrior* en la que los jugadores deberán resolver el misterio de una nave desconocida que aparece de la nada, y todo ello sin provocar una guerra. *Blades* contiene 5 aventuras para *Earthdawn* para 6-8 personajes del quinto al noveno círculo de cualquier disciplina. *California Free State* es un libro guía para *Shadowrun* con información acerca del Estado Libre de California.

FPG

Dagger Isle es una expansión para *Guardians* que te ofrece 120 cartas nuevas para darle más emoción a tus partidas.

THE GAMERS

Leros es un wargame ambientado en la Segunda Guerra Mundial, y que utiliza las reglas de *Tactical Combat Series*. A finales de 1943, Turquía intentó aproximarse al bando aliado. Para evitarlo, Hitler ordenó a su ejército que llevara a cabo una acción de fuerza para disuadir a los turcos. En noviembre de 1943, los alemanes tomaron la isla de Leros, en la costa turca, a los británicos. Turquía permaneció neutral hasta el final de la guerra.

GLOBAL GAMES

Junction Point es una campaña para el juego de miniaturas *Legions of Steel*, que incluye 6 escenarios conectados de tal manera que los resultados de cada uno de ellos influyen en los siguientes escenarios y en el desenlace final de la campaña.

GOLDTREE ENTERPRISES

Goldtree Engine es un programa informático diseñado para permitirte crear ciudades en las que ambientar tus partidas. Sus requerimientos son escasos: 640K, procesador 286, monitor CGA y ratón. *Kingspoint* es un CD-Rom que incluye una ciudad ya desarrollada, compatible con el programa anterior, aunque en esta ocasión requiere además Windows 3.0.

ICE

Warbounds es una ampliación para *Silent Death*, juego de combates especiales en el que una raza alienígena acaba de destruir el imperio terrestre. *Warbounds* introduce la posibilidad de incluir navíos de escolta en tus partidas.

MAG FORCE

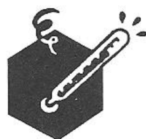
Inspirado en todo un clásico de las pantallas de ordenador, llega el nuevo juego de cartas coleccionables *Wing Commander*, con el que podrás recrear todos los combates espaciales de la versión en CD-Rom del juego informático, *Wing Commander III*.

MAYFAIR

Esta marca te ofrece su gama de juegos de cartas NO coleccionables: *Family Business*, ambientado en el mundillo de las bandas de gangsters, *Express*, en el que los jugadores son constructores de imperios ferroviarios, y *Alibi*, en el que los participantes deben resolver un asesinato.

PALLADIUM

Rifts Game Master Companion es un programa informático para ayudarte en tus



partidas de *Rifts*. Te permitirá crear rápidamente PJs y NPJs,e ir guardando un registro de la evolución de los mismos. A los másters les permitirá diseñar una campaña y guardarla por entero en su PC. Además, incluye una base de datos con habilidades, hechizos, poderes psiónicos, equipo...

Para enero del año que viene anuncian *Between the Shadows*, primer suplemento para *Nightspawn*, así como la segunda edición de *Palladium Fantasy RPG*, que ha sido reformado por completo respecto a la primera edición.

QUINTAESSENTIAL MERCY

Rapture es un nuevo juego de rol que usa como ambientación el tema bíblico del Armagedón (final del mundo y Juicio Final para decirlo más claro). Es un juego de terror teológico, como lo definen ellos, en el que ya se han abierto 4 de los 7 sellos que marcan el Fin del Mundo.

STRANGE MAGIC GAMES

Material World es un juego estratégico de tablero en el que los jugadores representan a las potencias europeas, debiendo establecer rutas comerciales y colonias para explotar los tesoros del mundo. Está creado para ser jugado por entre 2 y 5 jugadores.

TALSORIAN GAMES

Mekton Z Tactical Display incluye todas las cartas y tablas necesarias para convertir una partida de *Mekton Z* en ágil y rápida. *Mekton Z Battlebook* es una colección de escenarios para este mismo juego que representa la invasión del espacio humano por los Kalderian.

Y una ampliación más para el multiverso con la biblioteca más enorme del panorama lúdico. *Gurps Grecia*, con el que podrás ambientar tus aventuras en la Grecia clásica.

TARGET GAMES

Esta marca sueca vuelve a la carga, ahora con la versión en cartas de uno de sus éxitos en juegos de rol, *Kult*. En él los jugadores asumen el papel de un Arconte o un Angel de la Muerte, cuyo fin es mantener dominada a la humanidad. La edición se compone de 250 cartas.

Asi mismo, en estrecha colaboración con *Heartbreaker*, esta marca anuncia la aparición de la versión en cartas de *James Bond*. En él los jugadores deben construir una misión, que cada uno de ellos intenta realizar con la ayuda de sus habilidades, aliados y equipo especial, a la vez que intenta ponerle trabas a los otros jugadores utilizando cartas de villanos y dificultades. La edición se compone de 200 cartas ilustradas con imágenes no sólo de las películas clásicas de la saga *Bond*, sino también con fotos de la nueva película *Goldeneye*, protagonizada por Pierce Brosnan.

TASK FORCE GAMES

Fleet Training Centers es una extensión para *Star Fleet Battles* que nos introduce 9 de las razas que pueblan el espacio, con sus nuevos tipos de naves, armas y tecnología.

TSR

Cleric's Challenge II es el segundo módulo de la serie *One to One* (un máster y un jugador) dedicado a los clérigos. En breve estará en el mercado el *Monstrous Compendium Annual* de este año, que recoge todos los monstruos presentados en las diferentes novedades de *AD&D* que han ido apareciendo desde enero, así como unos cuantos más de nuevo cuño. Y para *Ravenloft* te ofrecen *Neither Man nor Beast*, una aventura en la que los PJs deberán enfrentarse con Frantisek Markov, señor de Markovia, quien ha estado haciendo experimentos para transformar animales en humanos... y viceversa.

WEST END

Indiana Jones: Artifacts es un suplemento para *Indiana Jones* que te describe un buen número de antiguos artefactos y reliquias con extraños y terribles poderes. *Demon's Dream* es una aventura para *Blood Shadows*, mientras que la serie *Masterbook* crece con *Tales from the Crypt* (Sí, el maravilloso *Historias de la Cripta* historias de terror sea en televisión o cómic). *Shatterzone*, por su parte, aumenta su línea con la aventura *In the Shadow of a Black Sun*, mientras que *Star Wars* lo hace con *Heroes&Rogues*, suplemento que incluye nuevas fichas de personajes y consejos para jugar con imperiales.

WHITE WOLF

Ya tienes a tu disposición la segunda edición de *Mage*, que pretende ser más clara que la primera e incluye nuevas reglas. *Changeling* aumenta su colección con *Autumn People*, guía que nos introduce en el mundo de los banqueros, maestros, contables...y, en definitiva, todos aquellos que hacen el mundo aburrido. *Jade Kingdom* es una expansión para *Wraith* que explica el Inframundo asiático, con nuevas Cadenas, Habilidades y Poderes. *Artificers Guildbook*, para el mismo juego, nos detalla las particularidades de los Artífices. *Rage across Appalachia* es una guía que describe el entorno de los bosques al sur de los Apalaches, zona en la que la existencia de los Garou está muy amenazada ante la expansión de la sociedad industrial. *Destiny's Price* es el último producto (por ahora) de *Black Dog*, la división para adultos de *White Wolf*. Este suplemento, ideado para *Mage* aunque válido para el resto de juegos de la serie *Storyteller*, hace un recorrido por las conflictivas calles del mundo Post-Moderno.

fanzines

VALHALLA

Este es un fanzine dedicado exclusivamente a *Ragnarok*, en el que los másters y jugadores de este juego podrán encontrar un montón de cosas interesantes. Este número 0 incluye dos módulos, una ayuda sobre el Grado de Fe, otra sobre Magia Negra, la descripción de una criatura y el inicio de una campaña, así como varios relatos cortos. Interesados en recibirlo enviar un giro postal por valor de 325 pesetas (los gastos de envío van incluidos) a Joaquín Frías, c/Valencia 11, 46.260 Alberic (Valencia).

VALHALLA
FANZINE PARA RAGNAROK, EL JUEGO DE HORROR
VALHALLA AÑO I AGO-SEP 95 Nº 0 [195 Ptas]
CAMPAÑA
"CREPÚSCULO"
Y es sólo el principio...
MÓDULOS
"BAJO EL ALUD"
"EL ENEMIGO EN CASA"
RELATOS
"PERSECUCIÓN"
"EL LADRÓN"
"UNO DE TANTOS"
CRIATURA
"IDÁGORLATH"
NUEVOS HECHIZOS
"MAGIA NEGRA"

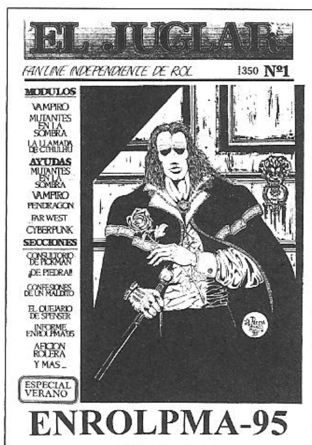
KADOLON

Aquí tenemos el número 1 de este fanzine elaborado por los miembros del club Minotauro (en el siguiente esperan tener colaboración de más gente). Incluye un comentario sobre *INS/MV* así como una ficha de personaje remodelada para este juego, unos consejos sobre como ambientar una partida de terror, un artículo con información sobre vampiros, una ayuda para eliminar esos jugadores plastas que arruinan cualquier partida y módulos de *La Llamada de Cthulhu* y *Magna Veritas*. Cuesta 200 pesetas, y los interesados en pedirlo podéis escribir a José Lomo, Avenida Abad Marcet 47, 4º 2ª, 08225 Terrassa (Barcelona), o telefonear al (93)735.83.51.

KADOLON
Fanzine de ROL elaborado por el Club de Rol Minotauro
Nº 1 Otoño 1995
200 ptas.
Especial TERROR
AMBIENTACIÓN
Terror
ARTÍCULOS
Vampirismo
MÓDULOS
Magna Veritas
La Llamada de Cthulhu
AYUDAS
Aquelarre
Regla Manutos
TAMBIÉN...
Novedades
Nueva hoja de personaje para INS/MV
Y más, mucho más...

EL JUGLAR

Si en LIDER47 te informábamos acerca del número 0 de este fanzine, ahora lo haremos de su número uno, que incluye un artículo sobre *H.O.L.* el juego de *Black Dog Game Factory*, división de *White Wolf*, otro sobre H.P. Lovecraft, un nuevo personaje para *Pendragón*, otro para *Cyberpunk*, una ficha de un cazador de vampiros, módulos de *Mutantes en la Sombra*, *La Lla-*



mada de Cthulhu y la primera entrega de una aventura para *Vampiro*. Su precio es de 350 pesetas, y los interesados en recibirlo podéis escribir a El Juglar, c/Segura 3, 4º C, 29.007 Málaga.

actualidad

DIA DE JOC'96

Ya están en marcha los preparativos para estas jornadas que este año se celebrarán entre el 22 y 24 de marzo, en su marco habitual, las Cotxeres de Sants, en Barcelona. El espacio a disposición de profesionales y aficionados será el mismo que el del año pasado, es decir, 2.500 metros cuadrados. En este espacio tendrán cabida todos los estamentos y sectores de nuestro mundillo lúdico, desde los profesionales que vengan a presentar sus últimas novedades hasta los miles de aficionados que a buen seguro que se pasarán a echar sus partidas y completar su biblioteca lúdica.

Si el año pasado el protagonismo lo ostentaron el terror y *Magic*, este año el evento está dedicado a la Magia. Las estrellas serán *Magic* (de nuevo) y el nuevo juego de cartas ambientado en la Tierra Media de Tolkien, *El Señor de los Anillos*, del que se disputará un gran campeonato y que contará con la presencia, para entregar los premio, de Coleman Charlton, creador del juego, y Pete Fenlon, presidente de *ICE*. Asimismo, la organización tiene pensado reservar un espacio para recuperar el gusto por los wargames de tablero.

Por lo demás, *Dia de Joc'96* está dando sus primeros pasos por lo que no os podemos dar mucha más información sobre el tema. En números posteriores de LIDER os informaremos con más detalle de las actividades y campeonatos previstos, así como de las novedades editoriales que nos esperan. La intención de la organización era no introducir demasiados cambios en el esquema general del encuentro respecto a anteriores ediciones de *Dia de Joc*, así como mantener los servicios que ofrecía a los asistentes a la cita, entre ellos el servicio de búsqueda de alojamiento para los aficionados que se desplacen desde fuera de Barcelona. El precio de las entradas será de 500 pesetas la entrada y 800 el abono, manteniendo la política de favorecer a la gente que viene a jugar y disfrutar los tres días. El precio por anticipado será de 450 y 700 pesetas, respectivamente.

CARTA MUNDI

Esta empresa dedicada a la impresión de cartas está construyendo una nueva fábrica en los USA, y se prevé que empiece a producir el próximo abril. Y es que *Magic* da mucho de sí.

DOMINIA

Están de enhorabuena los aficionados de Valencia, con la apertura de este local en el que puedes jugar a tus juegos favoritos mientras tomas algo. También abren por la noche. Su dirección es c/Luis Oliag 12, Izqda, 46.006 Valencia.

PLÁSTICOS SANTOS

Un año más se entregaron los premios del concurso de maquetas que organiza esta marca de Valladolid. La de este año era la vigesimosegunda edición del certamen, y la figura que ves en la foto ha sido una de las agraciadas.



actividades

FIESTA MAYOR EN SANT CELONI

Con motivo de la Fiesta Mayor de esta población de Barcelona tuvo lugar, entre otros actos, un encuentro rolero los días 9 y 10 de septiembre, organizado por el club Brainstorm y con la participación de los clubs Wizards&Warriors, Pendragón, Menrod, Yashik y Club de Rol de Can Bassa.

E.R.Y.S.'95

Entre el 22 y el 24 de septiembre se celebraron en Leganés (Madrid) los IV Encuentros de Rol y Simulación, organizados, como es habitual, por el club Sun Warriors.

II JORNADAS EN REUS

El 7 y el 8 de octubre se celebraron las II Jornadas de Rol en esta localidad de Tarragona, organizadas por la A.J.J.R.R. (Asociación de Jugadores de Rol de Reus). Aparte de las diferentes partidas y torneos, una de los actos más interesantes fue la demostración de tiro con arco instintivo realizada por el ARC (Arc Reus Club).

ROL EN VILADECANS

El 7 de octubre se inició, a las 10 de la noche, una Maratón de Rol en el centro de Recursos de Can Batllori, en la localidad barcelonesa de Viladecans, que finalizó a las 4 de la tarde del día siguiente. La semana siguiente, en el mismo recinto y dentro de *Firaoci*, muestra dedicada al ocio, el rol y las cartas también estuvieron presentes con diferentes campeonatos y partidas de demostración.



desafíos

Se pintan figuras de rol. Interesados solicitar lista a Alberto Lamas, teléfono (93)301.43.22. Llamar de 13.30 a 15.00.

Si quieres escribir un libro o un relato y nunca te han animado a ello, escribe a Jordi Bonet para formar parte del "Círculo de Escritores" por correo. La dirección es Jordi Bonet, Avenida Virgen de Montserrat 154, Atico 2ª, 08041 Barcelona.

Aviso para Matusalenes: debido a la escasez y amplia dispersión de una buena parte de los jugadores de *Jyhad* se ha decidido la formación de un club de jugadores de dicho juego. La finalidad de la agrupación sería la de organizar encuentros para cambiar cartas y echarnos unas partidas. Interesados escribir a Daniel Guillén, c/Illescas 40, 28.024 Madrid, teléfono (91)719.02.23.



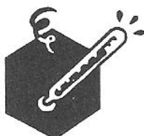
mercadillo

Si queréis recibir gratuitamente el dossier de presentación del nuevo juego de rol ambientado en el rallie de Montecarlo, llamad al 908.23.39.13. El dossier incluye nueve cartas exclusivas que no se volverán a reeditar.

Vendo los siguientes juegos: *Warhammer 40k* (2.500 ptas), *Guía AD&D del Dungeon Master* (2.000 ptas), *Far West* (2.000 ptas). Interesados escribir a Iñigo San Román, c/Luis Fernández Gómez 4, 2º D, 48.920 Portugalete (Vizcaya) o llamar al teléfono (94)495.39.86.

Compro módulos caseros de *El Señor de los Anillos* a 100 pesetas. A ser posible que transcurran en Eriador. Interesados escribir a Jorge Calvo, c/Monseñor Escrivá 6B, 1º C, 22.300 Barbastro (Huesca), o llamar al teléfono (974)30.63.26.

Vendo la pantalla de máster para *El Señor de los Anillos* por 500 pesetas, así como el libro de instrucciones por 2000. También vendo los módulos *Minas Tirith* (2000), *Los Wooses del Bosque Oscuro* (500), *Los Asesinos de Dol-Amroth* (500), *Lorien* (1500), *Señores de la Tierra Media II* (1500) y *Los Jinetes de Rohan* (1500). También vendo las revistas LIDER nº 38, 41 y 43 por 200 pesetas cada una o 500 las tres. Vendo también el libro de reglas de *RuneQuest* por 1000 pesetas. Interesados llamar al teléfono (974)39.05.27 o escribir a Eliseo Bergua, c/Ronda la Vía 21, Curbe (Huesca).



clubs

CAMBIO DE NOMBRE

Los Rohirrim Van de Campo pasan a llamarse Necrópolis.

U.G.I.

Grupo de Alcobendas de doce amigos aficionados al rol, los wargames y los temáticos, que aunque por el momento no tienen local, están trabajando para conseguirlo. Les interesaría mantener correspondencia con otros clubs. Su dirección es Ricardo Martínez Zamorano, c/San Lesmes 7, 2º A, 28.100 Alcobendas (Madrid).

PORTUS VICTORIAE

Y ahora va de fusiones. Ésta se ha producido en Santander, entre los clubs Aventureros S.A., Druidas de Montevindio y Lords of Darkness. La nueva asociación nace debido a la necesidad de los tres clubs de coordinar sus actividades. Su dirección es Asociación Cultural Portus Victoriae, c/División Azul 6, 4º Izquierda, 39010 Santander.

STAS TARAT

Este grupo de jugadores de Terrassa le dan a todo el espectro lúdico, desde el rol al wargame y los temáticos, sin olvidar las cartas. Si te interesa contactar con ellos, puedes pasarte por la calle Santo Tomás esquina con Avenida Barcelona, de Terrassa (Barcelona).



DROW

Club de Navarra compuesto por jugadores muy jóvenes que carecen de local, por lo que llevan sus bártulos de casa en casa (ánimo, chicos, menos da una piedra). Para contactar con estos forofos del *Rolemaster* podéis escribir a Gabriel Ferrera, c/Fulgencio Sánchez 1, 4º C, Burlada (Navarra).

HAY UN ENANO EN EL POZO

Club de las Islas Afortunadas compuesto por entre 10 y 15 socios de entre catorce y veinte años de edad, que se reúnen principalmente en los períodos de vacaciones. Si te interesa contactar con ellos puedes escribir a Hay un Enano en el Pozo, Apartado 232 Los Llanos de Aridane, 38.760 La Palma (Santa Cruz de Tenerife) o telefonear a los números (922)40.14.18 (Idafe) o (922)46.11.73 (David).



GREMIO DE LEYENDAS

Club de roleros de Alcalá de Henares, que abre sus puertas a todo el que quiera unirse a ellos. Si quieres sumarte a sus partidas, escribe a Fernando Carrillo, c/Valdeavero 2, 4º A, 28.805 Alcalá de Henares (Madrid).



HADES

Bajo este infernal nombre se esconde un club de roleros de Torrente (Valencia), ansiosos de ampliar su número con nuevos aficionados y aficionadas. Interesados escribir a César, c/Germanies 72, Pª 16, 46.900 Torrente (Valencia).

dia de joc-juego

Para recibir información y adquirir entradas y/o abonos de manera anticipada para **DIA DE JOC-JUEGO**, podéis dirigiros a cualquier tienda de JOC Internacional. Si no tenéis una tienda JOC Internacional cerca, enviadnos este boletín de participación cumplimentado a:
DIA DE JOC-JUEGO
c/Diputación, nº 185, entresuelo 5ª
08.011 Barcelona
Tel: (93) 451.42.11 – Fax: (93) 451.47.58

boletín de participación

Nombre y apellidos: ______
Dirección: ______ Población: ______
Provincia: ______ Código Postal: ______
Teléfono: ______ Club: ______

Deseo participar en **DIA DE JOC-JUEGO** y, por lo tanto, deseo adquirir:
entradas x 450 pts. = ______
abonos x 700 pts. = ______
Importe total = ______



EL TÍO TRASGO
PRESENTA
TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL
BUENO SOBRINITOS Y SOBRINITAS, EL TEMA DE HOY ES...
PERDONE...



¿SI?



¿QUE HACE USTED AQUÍ? ¿NO ES ESTO EL CONSULTORIO DEL ORCO FRANCIS?



¡TSK! EL CONSULTORIO ESTÁ UNAS PÁGINAS MÁS ADELANTE... NO TIENE PÉRDIDA...



GRÀCIAS



COMO IBA DICIENDO...



PERDONE, SI ES USTED TAN AMABLE, PODRÍA INDICARME CÓMO LLEGAR A "LAS LLAMADAS DE CTHULHU"?



¿VE A AQUEL ORCO? ¡SÍGALE DE CERCA, LE PILLA DE PASO!

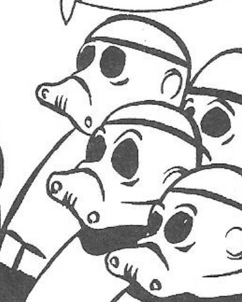


SE AGRADECE, AMIGO...



EL TEMA DE HOY



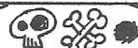


BUENAS, SOMOS LOS EXTRAS DEL MÓDULO DE STAR WARS ¿DONDE NOS PONEMOS?



¡AL FINAL! ¡LOS MODULOS ESTÁN EN EL PUTO FINAL DE LA REVISTA!







50 NÚMEROS Y TODAVÍA NO SE ACLARAN...



¡BUSCO A MARTA!



TAMPOCO HABÍA PA TANTO...



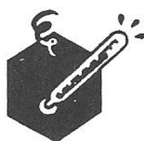
HAY GENTE QUE SENFADA PORQUÉ SI...





¡FELICIDADES!

MONTEYS



A PRIMERA VISTA

Las GenCon nos han brindado un buen número de novedades que tienen su espacio en esta sección. Entre ellas destacan Hombre Lobo y Dragon Dice. Pero estas no son las únicas novedades del mercado. Entre el resto destaca Castillo de Falkenstein, juego con el que Martínez Roca, distribuidora oficial de Magic en castellano en nuestro país, entra en el mercado del rol. Y de entre lo que nos ha llegado de fuera de nuestras fronteras destacamos Piercing the Reich, un wargame con la calidad habitual de los productos de Moments in History, TheCairo Guidebook, que te permitirá trasladar tus aventuras en busca de Profundos al enigmático Egipto, en concreto a la ciudad de El Cairo, y Mekton Z Plus, primer suplemento de Mekton Z. Otras novedades son Wyrms Footprints, para RQ, y Ships in Flames, una nueva extensión para World in Flames.

Hombre Lobo



Si, según el dicho popular, "la primera impresión es la que cuenta", *Hombre Lobo*, traducción al castellano del *Werewolf* de *White Wolf* elaborada por *La Factoría*, se llevaría el premio gordo. Este grueso volumen, en tapa dura, de más de 300 páginas, presenta una de la portadas más innovadoras dentro del mercado nacional. Por lo que respecta a su interior, comentar que para los aficionados a *Vampiro* el reglamento de *Hombre Lobo* no presenta demasiadas variaciones. Al fin y al cabo, son dos títulos de la línea *Storyteller* de *White Wolf*, y por tanto la base de su reglamento es la misma. Para los no aficionados a *Vampiro* u otros juegos de su línea, decir que el reglamento es ágil, rápido y sencillo (¿qué más se le puede pedir?).

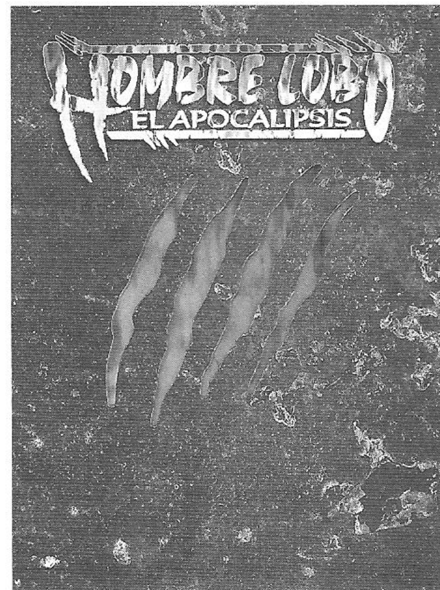
Pero lo verdaderamente interesante de *Hombre Lobo* es su ambientación. Evidentemente, el título no engaña a nadie: el juego va de licántropos. Ahora bien, jugar con la figura tradicional del hombre lobo que se transforma, quiera o no, en las noches de luna llena y se lanza como un poseso sobre todo lo que se mueva para destriparlo y despedazarlo, no tenía demasiado sentido. Así que manos a la obra y a cambiar la historia. Los hombres-lobo de este juego (que al fin y al cabo serán tus PJs) son descendientes de una antigua raza en sintonía con Gaia (la Madre Tierra) y, por tanto, muy en sintonía con la naturaleza. Sus principales enemigos son el Wyrm (una fuerza corrompedora que intenta eliminar a Gaia con vertidos tóxicos y otras naderías por el estilo) y sus agentes, y la Tejedora y sus principales agentes, los humanos que van expandiendo cada vez más el hábitat urbano en detrimento del hábitat natural de los Hombres Lobo, los bosques y la naturaleza. Así pues, el juego incorpora un alegato casi ecologista en un mundo gótico-punk. ¿Qué es un mundo gótico-punk? Un mundo similar al nuestro, con ciudades oscuras, lóbregas y humeantes, llenas de intrincadas y malolientes callejuelas, en el que las instituciones están corruptas, los ricos son cada vez más ricos y los pobres cada vez más pobres, y proliferan las bandas callejeras, los garitos clandestinos, y la violencia como forma de protesta social.

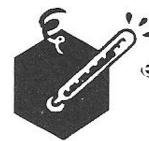
En definitiva, *Hombre Lobo* es un producto muy interesante y de muy digna factura que a buen seguro va a encontrar un hueco en nuestro mercado. Y más aún si resulta que otra de sus bazas es que es compatible con *Vampiro*, otro de los éxitos en nuestro país, y que en su background incorpora elementos para escenificar la cruenta lucha entre vampiros y hombres lobo.

Dragon Dice

Uno de los productos más novedosos que *TSR*, de la mano de *Borrás* en su edición española, presentó durante las *Gencon* es el juego *Dragon Dice*. ¿Qué es *Dragon Dice*? Quizás la pregunta está mal formulada. Sería mejor ¿Qué no es *Dragon Dice*? Bueno pues no es un juego de rol, ni tampoco un juego de cartas. Quizás lo más acertado sería decir que *Dragon Dice* es un Wargame de dados. ¡Pues vaya novedad!, dirán algunos ¡todo wargame tiene dados! sí bueno, pero yo he dicho textualmente "un wargame de dados" y esto quiere decir, ni más ni menos, que en este juego los propios dados son las fichas de tus ejércitos y a la vez son los dados que tiras para resolver las batallas, original ¿No?.

El juego en cuestión viene presentado en un magnífico estuche que incluye 18 dados (de varios tamaños y colores) un pequeño reglamento, un cuaderno de referencias y una gran bolsa (con el logo de *TSR*) para que puedas guardar los dados. El reglamento es muy sencillo y fácil de aprender (apenas 20 pequeñas páginas). Cada estuche de juego sirve para que





un jugador pueda formarse un pequeño ejército, listo para jugar.

No es cuestión aquí de comentar los aspectos técnicos del juego (ya habrá algún lumbreras que se encargue de ello más adelante), baste decir que el objetivo del juego es conducir tus dados-ejércitos contra los de otro/s jugador/es en la lucha por la posesión de unas tierras. Cada dado (en principio los dados son de seis caras con alguna excepción) representa en cada una de sus caras un icono que indica el tipo de acción que puede realizar el dado en una tirada. Además, como en todo ejército que se precie, hay diferentes tipos de unidades (dados) incluidos monstruos (dados de diez caras) y dragones (dados de doce caras). Ya hemos adelantado que *Dragon Dice* es un juego muy fácil de jugar. Es precisamente tan fácil aprender a jugar que puede convertirse en un juego estratégicamente difícil y muy divertido, aunque las partidas son muy rápidas. Un último detalle a destacar del juego es el diseño de los dados, muy llamativo, y que entra por los ojos. Todos conocemos el vicio que da tirar muchos dados ¿verdad? Además, estos dados pueden ser coleccionados ya que el propio juego prevé la posibilidad de futuras expansiones (a base de más dados, claro).

En definitiva, *TSR-Borrás* parece haber encontrado un producto capaz de rivalizar con el propio *Magic* pero sin ser necesariamente cartas. Pero no confundamos términos. *Magic* y *Dragon Dice* son dos juegos completamente distintos aunque estén destinados a un público parecido. También falta por ver si *Dragon Dice* cuaja con la misma fuerza con la que ha cuajado *Magic* en España (y en el resto del mundo, claro). Sea como sea, *Dragon Dice* es un juego al que merece la pena dedicar algo de tiempo y atención ya que la diversión está asegurada y además con dados, muchos dados. Como en los viejos tiempos ¿Recuerdas...?

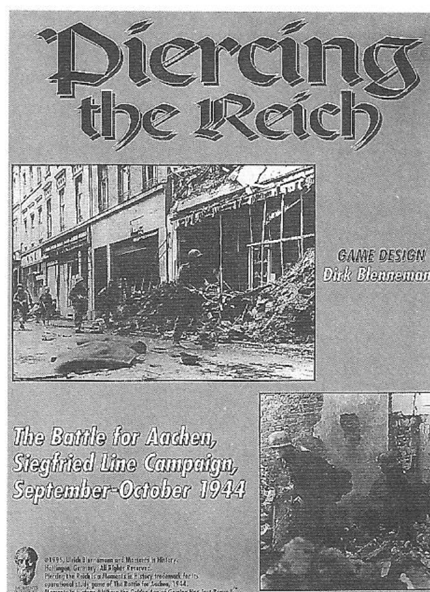
Castillo de Falkenstein

La editorial *Martínez Roca*, vieja conocida entre los roleros por sus libros de fantasía, ciencia ficción y terror, se ha incorporado a la edición de juegos de rol con *Castillo de Falkenstein*. Ambientado en la época victoriana de un mundo paralelo en el que se mezclan aspectos reales y ficticios de nuestro mundo con una desbordante imaginación que combina tecnología del vapor con dragones, este juego apuesta por aventuras en las que genios locos amenazan conquistar el mundo con sus ingenios infernales, en las que salvar a bellas heroínas de las garras de megalómanos... es decir, aventura en estado puro.

Como peculiaridad principal destacar que no utiliza dados (los dados están muy mal vistos en la época victoriana, la gente decente no quiere ni oír hablar de ellos) y los sustituye por la baraja francesa. Es un sistema sencillo pero encantador, explicado con una excesiva parquedad y no muy bien resuelto en algunos puntos (calcular el resultado de una acción requiere de una buena capacidad de cálculo mental), que, aún así, encaja perfectamente con el espíritu del juego.

En lo referente a la edición, *Martínez Roca* se merece una nota muy, muy alta. La calidad del libro en todos sus aspectos (color de la portada, calidad de impresión, encuadernación, papel) es superior a la edición americana original. Y esto tiene todavía más mérito si tenemos en cuenta que *Castillo de Falkenstein* cuenta con un buen número de páginas a color. El único reproche que se puede hacer es que no hayan incluido el índice alfabético que tiene la edición original (¿olvido, descuido?). La traducción merece un comentario por sí misma. Nada más y nada menos que cuatro personas han participado en ella, dos traductores profesionales y dos buenos conocedores de los juegos de rol que han actuado como revisores. El resultado es un texto exquisitamente traducido, que hace un buen uso de la riqueza de nuestro idioma. Esto es algo muy inusual en un país en que los juegos de rol son traducidos por gente que sabe más de rol que de traducir, o por traductores sin la más mínima idea sobre rol.

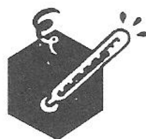


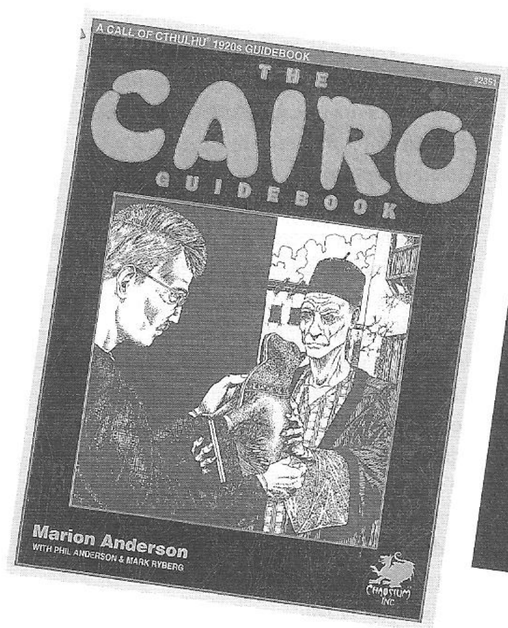


Piercing the Reich

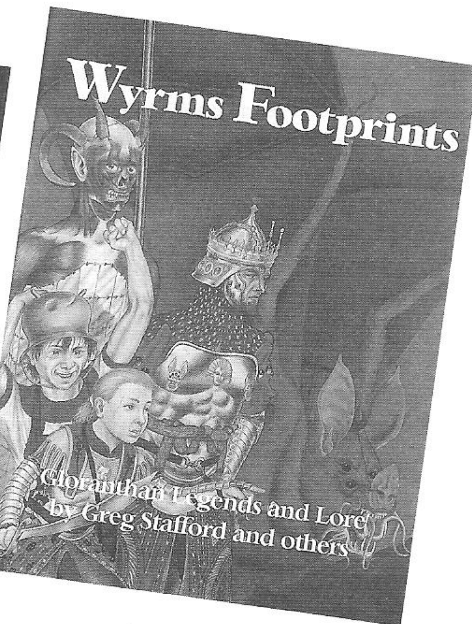
Moments in History amplía su catálogo de wargames con este nuevo título, dedicado a recrear un hecho bélico de la II Guerra Mundial. En otoño de 1944 los aliados se hallaban en las puertas de Alemania, tras haber perseguido a la Wermacht a través de Francia y Bélgica. En el Norte, la Operación Market-Garden estaba casi a punto para llevarse a cabo. Mientras tanto, elementos del I Ejército aliado se aproximaban a la Línea Sigfrido, cerca de la ciudad alemana de Aachen. Si conseguían proseguir con su avance rápido, les sería posible llegar al Rin, y quizás la guerra terminase antes de final de año. Sin embargo, los alemanes lanzaron un furioso contraataque, que pilló desprevenidos a los americanos, que hasta el 21 de octubre no consiguieron acabar con la resistencia germana. Aachen fue la primera ciudad alemana que cayó en manos de los aliados.

Piercing the Reich transcurre entre el 12 de septiembre al 21 de octubre de 1944, y está pensado para dos jugadores, aunque también puede jugarse en solitario. El sistema de juego es una versión modificada del de *Triumphant Fox*, ideada para satisfacer a los jugadores más exigentes, por lo que no es recomendable para jugadores novatos. Las reglas incluyen un completo artículo histórico acerca de la batalla, así como un relato de los recuerdos de un combatiente por el bando alemán en Aachen. Por lo que respecta a su presentación, sigue manteniendo la calidad de los otros juegos de esta marca. El diseñador de *Piercing the Reich* es Dirk Blennemann, colaborador de *Command Magazine* y que precisamente vive en Aachen desde 1986.







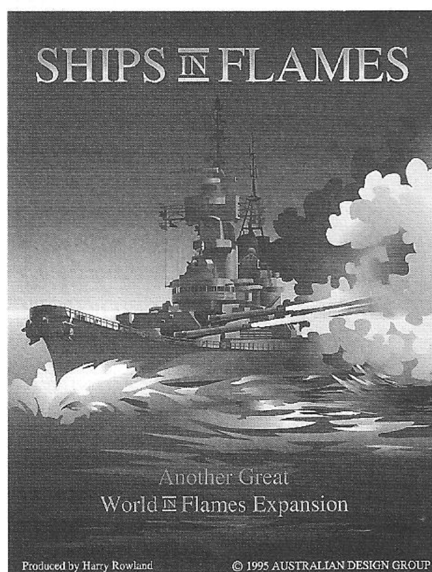


The Cairo Guidebook

¡Allah es grande! *Chaosium* ha conseguido sacar un suplemento de *Cthulhu* que está bien y no se centra en Arkham y sus alrededores. *The Cairo guidebook* es un excelente suplemento sobre la capital de Egipto que también incluye cuantiosa información sobre el país del Nilo. La mayor parte de la información es altamente interesante y cuidada desde el punto de vista histórico: Encontramos descripciones de la vida ciudadana, habitantes famosos, la vida de los delincuentes, excavaciones arqueológicas. Pero cuidado. Un suplemento como *The Cairo guidebook* no es en absoluto recomendable para el máster perezoso. El suplemento abunda en ambientación sugerente pero no ofrece más que ideas de escenarios, lo cual seguro que habrá quién lo considere que es una forma de escaquear módulos. En realidad, eso no es cierto, porque si *La Llamada de Cthulhu* de algo no ha cojeado nunca es de la falta de módulos prefabricados centrados en Egipto, desde el famoso episodio de La Venerable Campaña (esto es *Las Máscaras de Nyarlathotep*, alabado sea su nombre cien veces) hasta el que te ofrecíamos en el número anterior de LIDER. Si algún defectillo hay que achacarle a este suplemento es quizá la escasa descripción de los dioses egipcios, un elemento que podría dar mucho juego en manos de un Guardián y que os recomendamos que complementéis con algún libro de mitología. El epígrafe de glosario egipcio es divertido, aunque cada cual juzgará la utilidad que puede dársele. En conclusión, un interesante y entretenido suplemento que resulta útil para másters con ganas de trabajar.

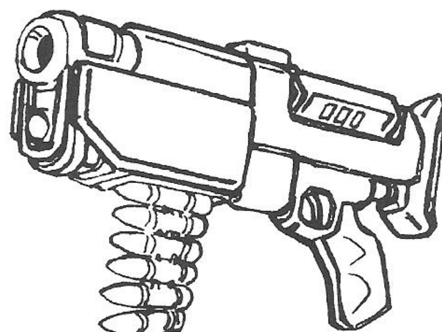
Mekton Z Plus

Primer suplemento aparecido para *Mekton Z*, juego de *R. Talsorian Games* que te comentábamos el número pasado en esta misma sección. Con este suplemento se rompe el equilibrio que existía en el juego entre rol y wargame de mechs en favor de éste último apartado del reglamento. La mayor parte de las páginas de *Mekton Z Plus* están dedicadas a ampliarte el capítulo de Mechs, con nuevas maneras de generar este tipo de vehículos, nuevas armas y sistemas electrónicos y propulsores, más capacidades especiales para tus Mechs (Teleportación, Velocidad de la Luz, Ocultamiento,...), etc.. El apartado puramente rolero del juego se ve ampliado con unas reglas para poderes psiónicos y un apartado para creación de animales.



Wyrms Footprints

Aunque pudiera parecer lo contrario, en *Chaosium* no han olvidado la línea *RuneQuest*, y una muestra de ello es este suplemento, dedicado a ofrecerte leyendas e información sobre Glorantha. Se centra especialmente en la zona de Sartar, así como en ampliar la información de que disponen los aficionados a este juego sobre las divinidades del mundo de Glorantha.



Ships in Flames

World in Flames, de *Australian Design Group*, crece con este nuevo suplemento dedicado a recrear con mayor detalle y exactitud los combates navales durante la II Guerra Mundial. Esta nueva expansión viene a sustituir las reglas sobre combate naval que aparecían en *World in Flames*, aunque no introduce cambios sustanciales sobre el sistema general del juego. Así mismo, incluye marcadores de fichas navales que reemplazan a los del juego original. Por supuesto, no puede jugarse a no ser que se tenga el *World in Flames*.



COMICS
JUEGOS DE ROL Y ESTRATEGIA
JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES
FANTASIA Y CIENCIA FICCION

GALILEO 14.
28015 MADRID.
TLF/FAX. 91- 447 07 46



GEN CON'95

Las Gen Con volvieron a Barcelona en su segunda cita con los aficionados de todo el país, en una reunión que fue, con mucho, la más tranquila y relajada de los últimos tiempos. La sala Marqués de Comillas de las Drassanes acogió durante el fin de semana del tres al cinco de noviembre a jugadores de todas partes.

POR MAR CALPENA

GEN CON'95
Rol en acció

Ves que la tranquilidad se adquiere con la experiencia. Los patrocinadores de las *GenCon'95*, *TSR*, *Zinco*, *Timún Mas y Borrás* habían aprendido de las cosas que fallaron el año pasado y en gran medida subsanaron las carencias que anteriormente se habían detectado. Así por ejemplo, los clubs tuvieron un espacio propio un poco más cómodo y organizado que el del año anterior, aunque no acudieron demasiados. Este año se tuvo en cuenta la avalancha de "magiqueros" del año pasado y se dispusieron dos barras tipo restaurante de comida rápida, para que los aficionados a las cartas no coparan todas las mesas, aunque al final volvió a pasar lo de siempre.

Actividades

Así como hay que señalar que la organización mejoró su capacidad de administrar y dar fluidez a las jornadas, no se puede decir tanto de las actividades de presentación o mesas redondas. De las presentaciones, la mitad no tuvieron lugar o no se anunciaron debidamente (la megafonía no se oyó casi este año), y en cuanto a las mesas redondas, tanto la de rol y ordenador y la de rol y cine terminaron entrando a debatir la realidad virtual. Es una pena, especialmente en el caso de rol y cine, porque en principio las *GenCon'95* estaban dedicadas al centenario del séptimo arte, si bien la relación se vio más bien poco.

En cambio, por lo que respecta a las partidas de demostración y los torneos, la estructura fue casi siempre bastante fluida (menos en un torneo que no mencionaré al que faltaron diez de los dieciséis finalistas). Hubo un par de roles en vivo (*Fanhunter* y *Vampiro*) que no interfirieron demasiado en el funcionamiento normal de las demás partidas. El club de rol de la Universidad Autónoma de Barcelona organizó partidas de *Birthright* en un mapa enorme cuidadosamente pintadito; *TSR* se trajo a Robh Ruppel, un ilustrador de la línea *Planescape* (la novedad estrella de la casa madre del salón), que dibujaba y dibujaba al tiempo que lucía unas impagables sandalias *á la Jesucristo* con calcetines de deporte. En el stand de *Juegos sin Fronteras* se pintaba este año una figurita harto curiosa: Un Elvis con hacha y peto de cuero, que fue debidamente remozado por unos y por otros.

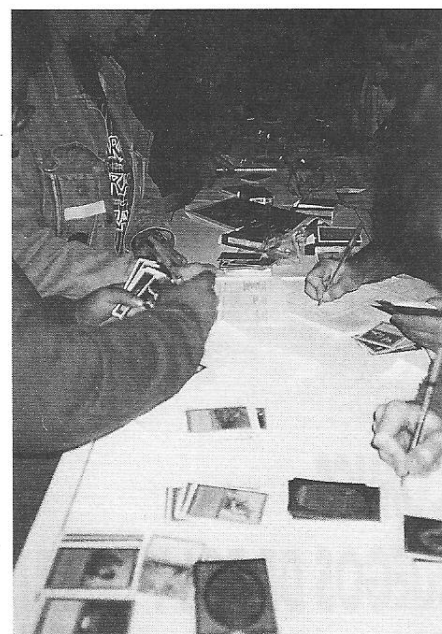
Novedades

Muchas de las empresas que vinieron ya habían sacado sus novedades poco antes de las *GenCon* (*Martínez Roca* con *Castillo de Falkenstein*, *Farsa's Wagon* con *BNC: Guía de Barnacity*) pero algunos tuvieron que esperar hasta el sábado para ofrecer su nueva producción. *M+D* tenía como estreno principal el suplemento *Hogan's Last Stop*, que viene a sustituir el agotado *El Oro de la Unión*. *La Factoría* trajo *Hombre Lobo*, el segundo juego de la serie *World of darkness* de *White Wolf*, en tapa dura y consiguió, al fin, sacar *GURPS* tras una apocalíptica serie de idas y venidas con *Steve Jackson* y compañía.

Los anfitriones presentaban, a su vez, los ya mencionados *Planescape* (aunque finalmente no les llegara a tiempo la versión en castellano), *Birthright* y los *Dragon Dice*, un nuevo juego en el que los dados crean las estrategias. A la entrada, todos los participantes recibieron un dado, aunque se les advirtió que estos no son coleccionables.

Cartas

Aunque *Magic* estuvo, como siempre, por todos lados (y muy en especial por los aledaños del stand de *Wizards of the Coast*), este año la histeria parece haber declinado un poquito. Es difícil de creer, cuando aún se vio a gente repartida

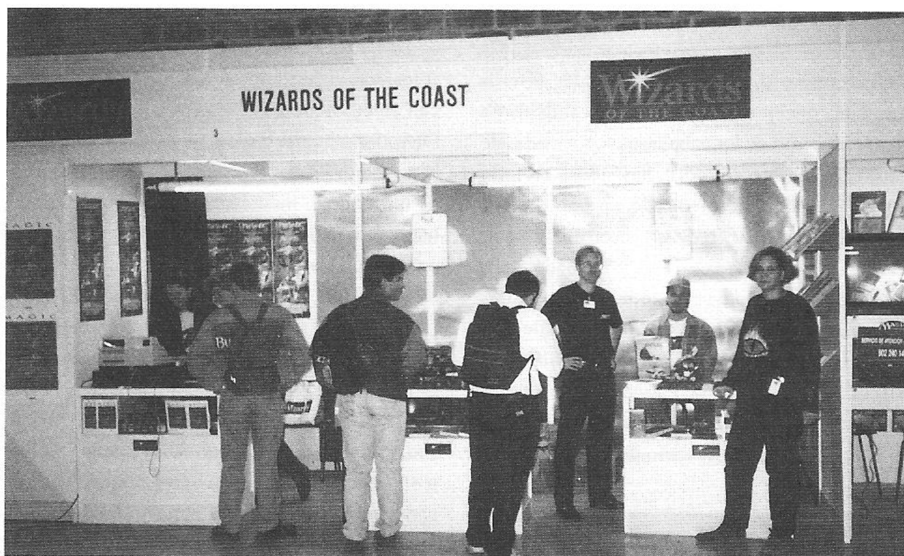


Magic hasta el infinito.

por los suelos jugando, pero así nos lo señalaron la mayoría de los expositores a quién preguntamos. En realidad nadie miró los erráticos precios de las cartas de los ingleses *Troll&Toad*, sino que la gente estuvo más por echarle a una partidita al representante de *WoTC* (quién, por cierto, comentaba que a los españoles les encanta usar *The Rack* y *Specter*), comprobar la traducción española de *Homelands* (*Tierras natales*) o descubrir los intríngulis de *El Juego de cartas de la Tierra Media* de *Joc Internacional* o *Kult* de *M+D*. Precisamente hablando del nuevo juego de cartas de *El Señor de los Anillos*, hay que comentar que tuvo mucho éxito entre los aficionados. Los demostradores de *JOC Internacional* no pararon de hacer demostraciones en los tres días de las *GenCon*, y de las camisetas que se comercializaron con el emblema del nuevo juego de cartas no quedó ni una por vender.

Ambiente

Para qué engañarnos, me decía un jugador de fuera de Barcelona mientras cenábamos en el *Drac Club* (bareto rolero que estuvo en las jornadas muy cerquita de *Kerykion* e *Yggdrasil*), en las jornadas uno va a ver gente conocida. Aunque vino más gente de fuera de la ciudad que en el 94, había una abundancia de caras conocidas que si bien es agradable, no deja de ser preocupante. Como punto destacable, una proporción de mujeres mucho más igualitaria que nunca, y es que no sólo éramos más sino que éramos más variadas: Nunca antes se había visto ninguna chica siguiendo el prototipo de jugador "hacemos-una-misa-negra-yo-soy-hijo-de-Satán", lo cual es, en cierta forma, una señal de sana diversidad en la afición. La media de edad continuó como siempre, aunque quizás (sólo quizás) este año los jugadores fueran un poco más adultos.



Stand de *Wizards*.


Echando unas partiditas...

DE GENCONS, DÍAS DE JOC Y OTRAS ZARANDAJAS

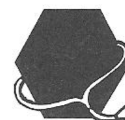
El año lúdico barcelonés se polariza en dos grandes acontecimientos estacionales: la Gencon en otoño y los Días de Joc en primavera. El pequeño animal gregario que todo jugador lleva dentro se despierta, se despereza y le hace acudir con sus dados (cada vez menos) o cartas (cada vez más) a estas reuniones que algo tienen de Althing vikingo.

Una tregua sagrada se establece en el recinto en cuestión (las Drassanes o las Cotxeres de Sants) y la gente "sólo" critica en los múltiples abrevaderos próximos al magno evento. Los editores y responsables de tiendas especializadas comentan lo mal que está el tema de los juegos. Los jugadores intentan contarte su última "batallita". Los despistados apenas se atreven a preguntar si tú sabes realmente qué hace el energúmeno que, escudado por una pantalla de cartón, grita a un grupo de extasiados seguidores. Y los fotógrafos de los mass media realizan estudiados montajes para que el gran público se entere de una vez por todas de qué va esto de los juegos: "Por favor, coge las cartas con aire de jugador de póker, y que tu compañero tire los dados, mientras el árbitro parece querer ordenar las figuras esas tipo Robocop japonés. Será una foto fantástica. ¿No hay ninguna chica por ahí que quiera salir?".

Por una de esas casualidades del destino (ese gran capullo que me complica la vida) siempre he estado implicado en este tipo de desenfrenos lúdico-festivo-multitudinarios que, sinceramente, nunca me han atraído demasiado. Más sinceramente, no me atraen en absoluto. He vivido cada año reuniones preparatorias, discusiones, carreras, sofocos... hasta llegar al gran día inaugural de lo que fuere (ah, aquellas jornadas con nombre de bacilo dunlendino, las Jesyr, que impusieron a lo largo y ancho de nuestra geografía la palabra Jornada y nos convirtieron a todos en... ¿jornaleros del rol?).

Mi reacción es siempre la misma, ya se trate de la Gencon, el Día de Joc o la verbena de Sant Joan: salir corriendo. Es lo que pienso hacer el viernes día 3 de noviembre, cuando se abran, con toda la pompa y circunstancia, las puertas de la Gencon 95. Mi trabajo ya estará hecho y podré huir, que es lo que me gusta. Disfrutad vosotros de la Gencon. Yo estaré en casa comiendo palomitas y destroquelando fichas del juego que pondré en marcha una vez mis compañeros hayan superado la resaca de las jornadas.

José López Jara



KALEVALA, LA FORJA DE HÉROES

Para quien no lo recuerde nos vamos a permitir recordar que esta sección de LIDER está dedicada a comentar todos aquellos juegos, de cualquier tipo, que nos enviéis de factura no profesional y que no hayan sido publicados comercialmente, convocándose entre ellos un premio para elegir el que para nuestro juicio sea el mejor. El ganador de la anterior edición fue El Santo Eje, creado por Héctor R. A, que también es el autor del juego que a continuación comentamos.

POR FRANCISCO FRANCO GAREA

Cuando a la redacción llegó *Kalevala* a todos nos llamó poderosamente la atención una inocente frase en la parte inferior de la portada: juego de rol en la Finlandia mítica. ¿Un juego de rol ambientado en la Finlandia mítica? A primera vista no parece un tema con muchas posibilidades ni muy atrayente, pero una vez leído se revela como uno de los más originales juegos medievales fantásticos que he leído. El *Kalevala* es la epopeya nacional finlandesa y en ella se recogen leyendas sobre la creación del mundo y se relatan los enfrentamientos entre tribus así como las andanzas de los héroes. Pero aquí éstos no responden en absoluto al arquetipo al que todos estamos acostumbrados. No son guapos, no son altos, no eran el primero de la clase; más bien al contrario: físicamente normales, arteros y con un concepto del honor que escandalizaría al más libertino de los caballeros (en partidas de *Pendragón* he visto de todo). Basándose en todo esto, Héctor ha desarrollado un completo y muy interesante juego de rol. Escrito a máquina de forma más que correcta y encuadernado en canutillo, *Kalevala* contiene los siguientes capítulos: ¿Qué es un juego de rol?; Kalevala, tierra de héroes; Creación de personajes; Las habilidades en Kalevala; La magia en kalevala; Combate y movimiento; Economía en Kalevala; Mito, bestias; La creación de los cantares, el manejo del Runoia y la dirección de juego; así como dos apéndices, uno dedicado a mostrar planos de los pueblos citados en el Kalevala y otro que es un módulo. Como se puede ver antes no he utilizado el adjetivo completo de forma vanal. Todos los capítulos están redactados con una gran capacidad de síntesis y mucha corrección en el uso del lenguaje.

El sistema de juego está basado en porcentajes, pero no está inspirado en ningún otro juego sino que ha sido desarrollado desde cero. El resultado es un sistema rápido y sencillo que tiene una elegancia y buen hacer que para sí quisieran muchos juegos de rol editados comercialmente. De todo el conjunto es especialmente destacable el sistema de magia. En *Kalevala* todos los PJs pueden utilizarla y ésta no utiliza listas de conjuros ni nada que se le parezca, además si los jugadores quieren que sus hechizos tengan efecto deberán cantarlos.

De todo lo bueno que se puede decir de *Kalevala*, lo mejor es que consigue ser original dentro de un tema (el medieval fantástico) que desde hacía años parecía estar totalmente agotado. Aun así tiene un elemento que puede resultar un arma de doble filo en jugadores poco escrupulosos. Los personajes de *Kalevala*, como ya he dicho anteriormente, no son ejemplos de rectitud y esto puede ser malinterpretado muy fácilmente. Una cosa es que sean maquiavélicos, que recurran a cualquier medio con tal de llegar a un fin, y otra es que se entiendan como personajes malvados en la tradición del alineamiento caótico del *Advanced Dungeons & Dragons*. Como en casi todo en esta vida la respuesta es la moderación. No es juego apto para novatos ni para sedientos de sangre, es para aquéllos que quieran probar un nuevo y fascinante estilo de aventuras en un inusual mundo medieval fantástico.

Si se me permite quisiera recomendar a Héctor que pensara muy seriamente en la posibilidad de editar el juego comercialmente. Creo que con un poco más de trabajo se podría hacer publicable y, aunque tal vez no sería un éxito de ventas, seguro que aquellos roleros con buen olfato no lo dejarían escapar.

Quien esté interesado en conseguir un ejemplar de *Kalevala*, en recibir información o simplemente en contactar con su autor puede mandar una carta indicado sus datos y número de teléfono a la siguiente dirección:

Héctor R. A., c/. Ato. Tienda nº6, Principal D
33012 Oviedo
Asturias

OTROS JUEGOS

El Dajedrez Nuclear (comentario en LIDER44)
Juego estratégico abstracto basado en el ajedrez.
Pedidos a José M. Gómez, Apdo. de Correos 1673, 33.011 Oviedo (Asturias).

Dragon Ball (comentario en LIDER45)
Juego de rol basado los mangas y la serie televisiva de animación.
Pedidos a Gorka Justo, c/Virgen del Carmen 14, 3º B, 20.012 Donostia (Guipuzkoa).

Guild (comentario en LIDER46)
Juego de rol ambientado en *Dune*.
Pedidos a Ismael Moya, Club de Rol Kritik, Casal de Joves de Les Corts, c/ Masferrer 33, 08028 Barcelona.

Two Worlds (comentario en LIDER47)
Juego de rol con ambientación mezcla de *Cyberpunk* y *La Llamada de Cthulhu*.
Pedidos a Club Lalassuxul, Avenida Madrid 60, 1º 2ª, 08.028 Barcelona.

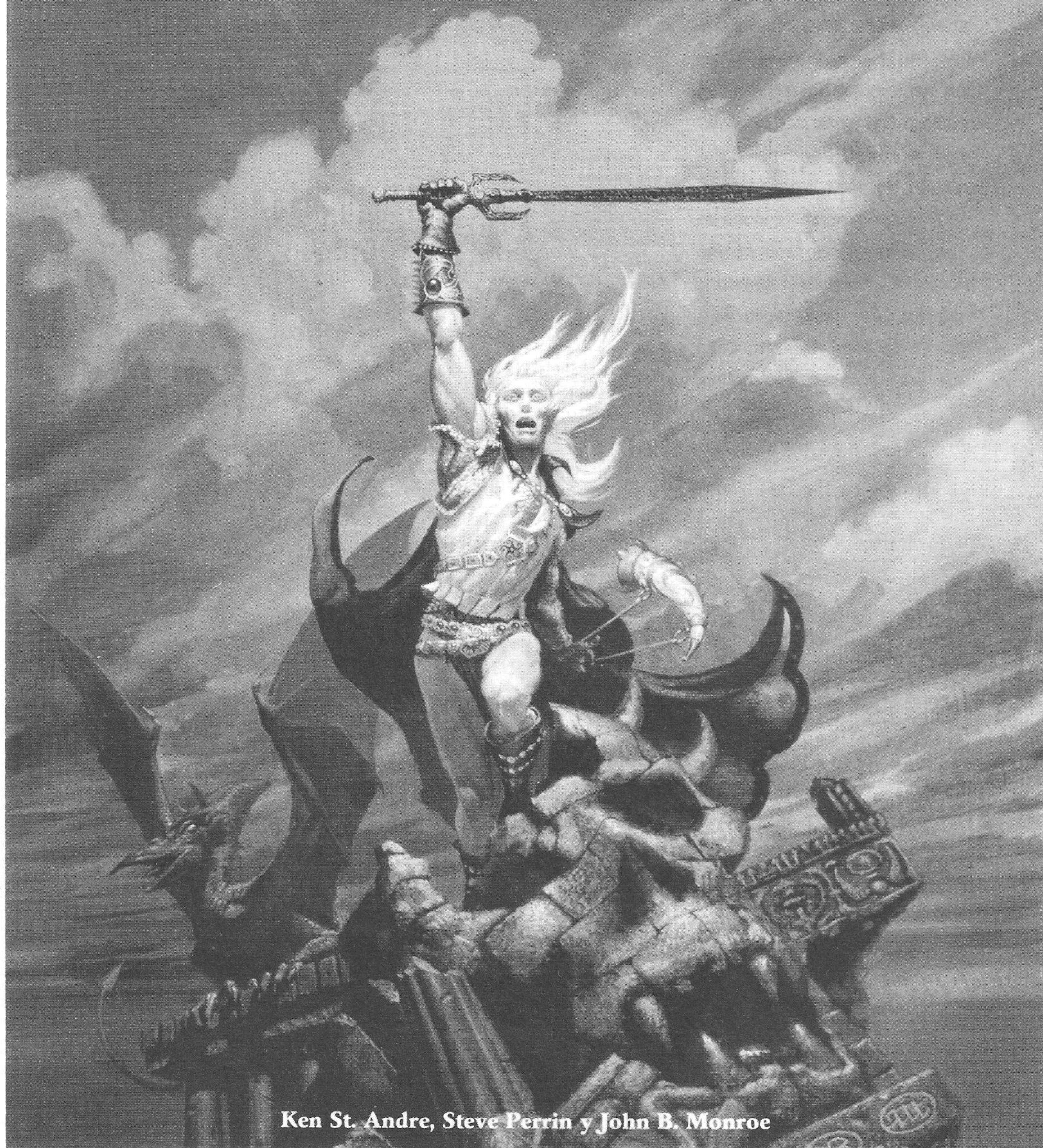
Las Garras del Dragón (comentario en LIDER49)
Juego de rol medieval-fantástico.
Pedidos a Club A.D.T., Avenida Països Catalans 24, 7º A, 43.202 Reus.

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/Recaredo 2, local 20, 08005 Barcelona, indicándonos tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta).

MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



Ken St. Andre, Steve Perrin y John B. Monroe



COMO ANDAR EN BICICLETA

El látigo de nuestro redactor-führer lame mis puntiagudas orejas, sin tener la más mínima consideración hacia la nostalgia que me embarga. 50, ahí es nada. No se imagina que llevo tres noches releyendo todas mis diatribas con una lagrimita en los ojos: que si tenéis que pintar las figuras, que si no se deben hacer trampas, arengas a la no-violencia, pífias memorables, loor a las jornadas, consejos sobre cómo improvisar o dominar el "tempo"... incluso, como no, el tópico de la falta de chicas en el cotarro. Ocho años andando y haciendo camino.

Y cinco de discursos uruk. No sabéis como admiro en ciertos momentos a esos profesionales jurásicos de la política que, a pesar de los años en danza, no agotan sus argumentos. O los agotan, pero disponen del gran "savoir faire" para que no lo parezca.

Hoy cabalgo entre el binomio cansancio-nostalgia y la ducha refrescante que recibí la semana pasada al visitar la Feria de Juegos de Essen. ¿Estáis sentados? Pues va el dato: ciento veinte mil visitantes en la edición anterior, y este año probablemente los superaban. Los visitantes eran aficionados, jugadores de todo el espectro de juegos, estilos y edades. Uau. Ante esto ¿depresión comparativa o esperanza?



Tomando unas margaritas en una cantina mexicana (o en lo que unos alemanes pueden entender como cantina mexicana), Pete Fenlon, factotum de ICE y gurú carismático donde los haya, me consolaba: – Tranquilo, Francis, la cosa está clara, esta gente ni tiene tan buen tiempo como vosotros, ni tienen tan buena televisión como nosotros; no tienen más opción que jugar.

– ¡Maldito sea el agujero de la capa de ozono! ¡Algo de este "frío-generador-de-ludopatías" ya nos iría bien a nosotros!- me respondí.

Pero las comparaciones de cifras no son la lección refrescante de Essen. Lo que de verdad alegra el corazón es encontrarte a Pete Fenlon, a Steve Jackson o a tantos otros veteranos creadores de juegos tirando de un carro al que se sigue subiendo tanta y tanta gente nueva. Y el viejo percherón comparte tiro con el joven pura sangre: ni una sola coz, adelante. Ver esta ilusión tan propia del chaval que empieza en los ojos de esos ilustres casi-cincuentones hace tener fe en esto que tenemos entre manos y deja claro que es posible llegar a la jubilación con la cabeza bien alta. Cuando era más joven, como otros tantos, era monitor de campamentos de montaña. Una amiga inseparable dejó las excursiones al acabar magisterio. En su momento no lo entendí. Ahora lo veo más claro. Pero confío muy mucho en que, a pesar de las pausas (que llegarán, por ley de vida), nosotros siempre podamos retomar el hilo. Hacía mucho que no jugaba, y el martes babeé de placer cuando acabé a tiros con un shantak ante la mirada perdida de mi catatónico compañero. De hecho, esto nuestro es como andar en bicicleta.



RUNE CONSULTAS

Volvemos a dedicar nuestra atención a uno de los juegos pioneros en nuestro país, y al que durante mucho tiempo hemos tenido demasiado arrinconado, RuneQuest. Ahora queremos resarcir a todos los aficionados a él. Y como muestra, un botón. A continuación os resolvemos algunas de las dudas que nos habéis hecho llegar sobre él.

POR EL PATO LUCAS

Un arma que golpea accidentalmente o con intención una substancia más dura que ella misma, ¿cómo resulta afectada?

Esta pregunta no es de *RuneQuest*, es de Física Avanzada. Bien, si el golpe se produce de manera intencionada, el arma sólo resultará dañada si la tirada de impacto es una pifia. En tal caso el arma dañaría a sus propios puntos de armadura, tirando para ello el daño habitual que causa y añadiendo el posible modificador al daño aportado por el usuario, pero no se tendrán en cuenta los puntos de daño sumados por cualquier tipo de magia que el arma lleve sobre sí. Todo el daño que supere los PA del arma se quitará directamente de éstos, aunque el atacante no se verá afectado en sus propias carnes. De todos modos, aunque la tirada de daño sea menor que los PA, el arma pierde un PA. Obviamente, si dichos PA llegan a ser cero, el arma se rompe.

Por ejemplo, Igor el Bestia es un guerrero humano con un modificador de daño de +1D6 que, armado de una espada de doble puño (daño 2D8), se decide a golpear a una indefensa puerta, de acero reforzado, por puro morbo. Tira los dados y saca un 00: mal asunto, sobre todo si tenemos en cuenta que va de 25%. Vamos, que es una pifia. Igor tira el daño de su arma y le suma su modificador, obteniendo un total de 19. Teniendo en cuenta que su arma tiene 12 PA, pierde 7, con lo que le quedan 5, mientras que a Igor no le pasa nada. Gracias por tu colaboración, Igor.

Si la tirada de impacto no fue una pifia sino un fallo, no tiene por qué pasar nada, aunque un Director especialmente cruel puede considerar que las armas de filo y/o empalantes resulten melladas a consecuencia de los golpes y pierdan parte de su efectividad. En este caso, el arma hará un punto menos de daño tras haber fallado un número de golpes igual a su propia tirada (por ejemplo, un espadón que causa 2D8 puntos de daño, hará un punto menos después de haber fallado 2D8 golpes contra un objeto de mayor dureza). El efecto es acumulativo, pero el daño causado nunca puede caer por debajo de cero. Además, el Director tiene que pensar que, por muy mellados que estén, tres kilos y medio de arma cayendo sobre tu cabeza siempre son dignos de respeto.

Un Director de juego que no sea cruel, sino un auténtico sádico, puede elegir que incluso los aciertos dañen el arma, sólo que en este caso el número de golpes necesario para afectarla se duplica (2D8x2 en el ejemplo anterior). Ahora bien, si la intención del golpe es precisamente romper el arma, será necesario tirar la habilidad pertinente (o DESx3, lo más alto) para impactar: los fallos y las pifias no tienen efecto, y los aciertos son tratados como las pifias del primer supuesto.

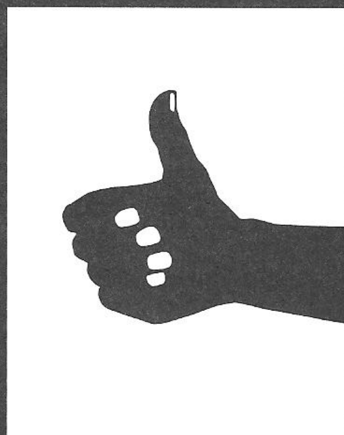
En cuanto a las armas que golpean accidentalmente a objetos más duros, el asunto es más simple. Se enfrentan los PA del arma a los del objeto en cuestión utilizando la tabla de resistencia. Si el arma pierde, se "daña" a sí misma como veíamos antes, sólo que en este caso nada más pierde un punto de armadura independientemente de la cantidad de daño que rebase dichos PA. Si el arma gana, queda intacta.

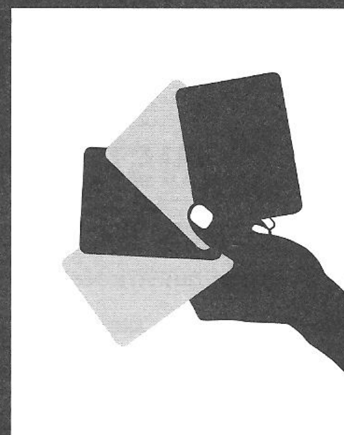
Por último, una cuestión muy importante: en muchas ocasiones, la única regla que vale es la del sentido común. El Director debe recordar que no sólo cuenta la dureza de un objeto, sino también su tamaño y el que sea móvil o esté firmemente plantado en el suelo. Además, el que un cuerpo tenga más PA que otro no siempre quiere decir que sea de mayor dureza. Así, un dragón tiene 24 puntos de armadura, pero no porque su piel sea más dura que el bronce o el acero, sino porque es considerablemente gruesa, por lo cual sería absurdo que las armas que impactasen contra él pudieran romperse (otra cosa es lo que les pase a los suicidas que las empuñan, pero...)

¿El que un arma sea utilizada por un personaje con un gran modificador al daño puede dañarla?

Habitualmente no. Por muy fuerte que el PJ sea, lo que cuenta es la dureza del blanco más que la fuerza del impacto. El que un slarge gigante con +3D6 al daño golpee una pila de algodón con una alabarda no estropea ésta. Eso sí, si te das cuenta es más fácil que un arma se rompa al chocar contra un objeto más fuerte si el modificador al daño del que la utiliza es muy alto. Imagínate como quedaría el espadón de Igor si éste hubiese tirado 3D6 de modificador en vez de 1D6. Naturalmente, en circunstancias extraordinarias, la fuerza del golpe puede contar, pero eso lo dejo a tu criterio. Por cierto, no sé de dónde sacas que los gigantes necesitan un mínimo de PA en sus garrotes...





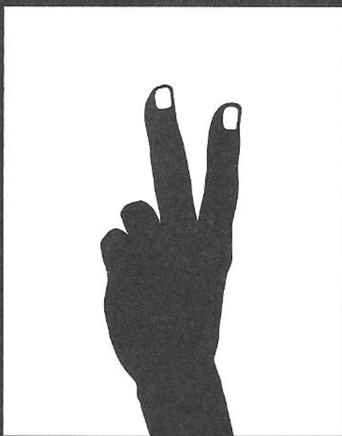


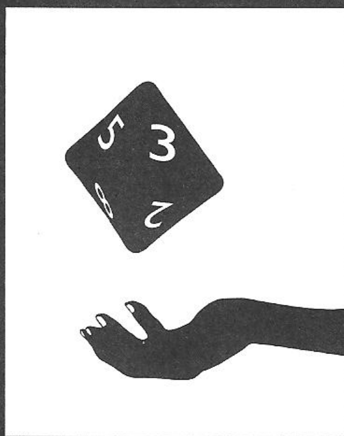
más de veinticinco tiendas







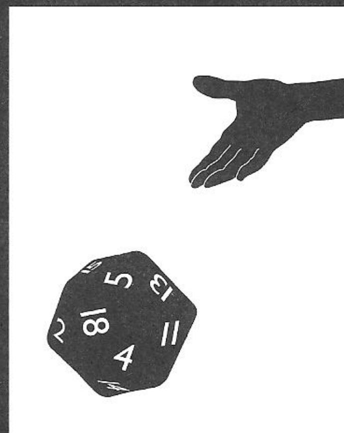










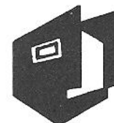


ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

dossier

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS... EN CARTAS





LA TIERRA MEDIA... EN TU BARAJA

Al calor de la avalancha Magic y sus secuelas, llega hasta nosotros un nuevo juego de cartas que promete ser una revolución en este tipo de juegos y una ayuda interesante para los jugadores de El Señor de los Anillos. Y decimos revolución porque representa un paso al frente en el tema de las ilustraciones de las cartas y por ciertos conceptos novedosos como son las tiradas de dados para decidir algunas situaciones.

POR ENRIC GRAU



Para conocer un poco la intención del juego nada mejor que leer su introducción:

"Durante la Tercera Edad. los Valar enviaron cinco Magos a la Tierra Media para unir y aconsejar a los Pueblos Libres en su lucha contra Sauron, el Señor Oscuro. Sin embargo, a estos Maiar se les prohibió dominar a los pueblos de la Tierra Media o enfrentarse al Señor Oscuro utilizando su mismo tipo de poder. Estos cinco hechiceros fueron conocidos como los "Magos" (o los "Istari") de la Tierra Media, e individualmente asumieron los nombres de Gandalf, Saruman, Radagast, Alatar y Palando."

El jugador puede ser uno de estos cinco Magos, y su objetivo es reunir las fuerzas de los Pueblos Libres para poder resistir a Sauron. Evitando de paso ser arrastrados por la corrupción que todo poder engendra y que es el arma que Sauron, por mano de nuestro contrincante, tiene para derrotarnos. En la historia original los Magos no llegaron a un acuerdo sobre cual era la mejor manera de conseguir su objetivo. Según el libro *El Señor de los Anillos*, el único que lo consiguió fue Gandalf. Saruman fue corrompido por el poder, Radagast se unió demasiado a la tierra y Alatar y Palando desaparecieron en el Este.

Con este juego de cartas revivimos el ambiente, las situaciones, personajes, etc... de la Tierra Media, pudiendo disfrutar una y otra vez de esa magia especial que los mundos de Tolkien evocan. Una magia no igualada por ninguna otra ambientación o fuente de inspiración en nuestro mundillo lúdico tan ávido de buenas historias. Una magia que ha sido adapatada y versionada por muchos autores de juegos de rol (eso sí, cambiando nombres y detallles, no sea que parezca un plagio). Y una magia que ahora podrás revivir, no sólo como hasta ahora mediante el juego de rol *El Señor de los Anillos*, sino también con las cartas en la mano. Sin duda merece la pena perder algo de tiempo aprendiendo las reglas para poder introducirnos en ese mundo. Que os lo paséis bien.

EL RETORNO DEL REY

¡Por fin! Después de bastante tiempo anunciándolo, por fin está completa la traducción de Middle-Earth: The Wizards (que en castellano se llamará El Señor de los Anillos, juego de cartas coleccionables de la Tierra Media), el juego de Iron Crown Enterprises ambientado en los épicos relatos de J.R.R. Tolkien. Como es más que probable que para cuando leáis estas líneas tengáis en vuestras manos una baraja de juego, en el siguiente artículo os desvelamos y describimos hasta el más ínfimo detalle los mecanismos, objetivos, reglas y demás chanchullos del juego de cartas más esperado de los últimos tiempos.

POR GAERANDIL EL NÓRDICO



La premisa: cinco ancianos que no son lo que parecen

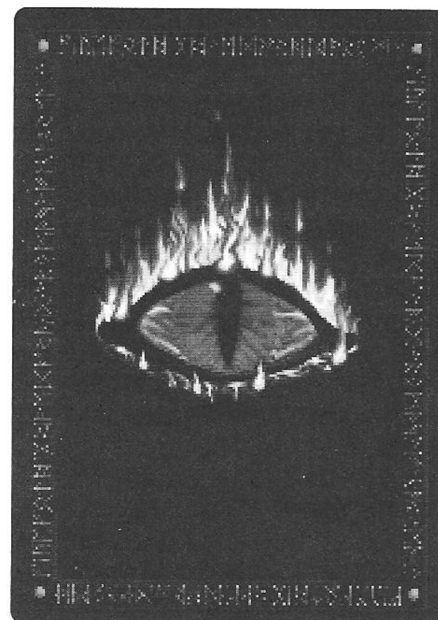
Como todos sabréis (si habéis sido buenos y habéis leído *El Señor de los Anillos* o, en su defecto, el número anterior de LIDER), en el primer milenio de la Tercera Edad los Valar enviaron a cinco de sus sirvientes hasta la Tierra Media para que unieran a los Pueblos Libres en su desesperada lucha contra Sauron. Esos cinco espíritus inmortales, bajo el aspecto de cinco ancianos, arribaron a las costas del Continente Medio bajo el nombre de los Istari, y con un propósito muy claro; sin embargo, sólo uno de ellos, el Peregrino Gris, logró su cometido: finalmente, Gandalf logró unir a las escasas fuerzas de los Pueblos Libres para que se enfrentaran a Sauron en una batalla desesperada. Por el camino se quedaron Saruman (quien sucumbió a la atracción del poder y perdió por completo todo su esencia vital), Radagast (que se centró en sus plantas y sus animales y olvidó su propósito) y Pallando y Radagast, los dos Magos Azules que se adentraron en el Este de la Tierra Media y nunca volvieron a aparecer en las crónicas de los Hombres).

Ahora, gracias a *SATM*, puedes volver a escribir la historia y conseguir lo que logró Gandalf con cualquiera de los cinco Istari. El camino es largo y arduo, pero las recompensas merecen la pena.

El objetivo

Como Istar, tu objetivo es reunir el mayor número de recursos a favor de la causa de los Pueblos Libres. Entre dichos recursos se encuentran los personajes más famosos, los aliados más variopintos, las facciones más aguerridas, los objetos más míticos, y así podríamos continuar con una larga lista. Cada uno de dichos factores te proporciona puntos de Victoria. Llegado un momento determinado, a pactar entre los dos jugadores, los Pueblos Libres se reunirán en el Concilio Libre para determinar cuál es el Mago cuyo consejo deberán seguir en su lucha contra Sauron. El Istar que mayor cantidad de puntos de Victoria tenga en ese momento es el que gana la partida.

SATM es un juego especial en lo que se refiere al número de cartas que se roban por turno. Un



jugador suele robar más de una (y más de dos) cartas por turno, de forma que es habitual quedarse sin cartas en la baraja de juego. Por eso, el Concilio Libre suele ser convocado una vez se han quedado sin cartas (se han "agotado") las dos barajas de juego. Sin embargo, los jugadores pueden pactar de antemano la duración de la partida (tal y como se indica en el libro de reglas).

Sin embargo, hay otras dos maneras de finalizar una partida antes de tiempo, a saber:

• Durante la partida, un jugador puede mover a una de sus compañías en las que se encuentre el Anillo Único hasta el Monte del Destino. En tal caso, si juega las cartas adecuadas, puede lograr destruir el Anillo Único. El jugador gana la partida automáticamente.

• En cualquier momento, un jugador puede poner en juego la carta del Istar al que representa. Pese a que es un personaje muy poderoso, un Mago corre ciertos riesgos. Si, por algún motivo, el Mago revelado de un jugador es eliminado (sea en combate o por causa de la corrupción), el jugador pierde la partida automáticamente.

Tipos de cartas y número de mazos

Existen cinco tipos de tipos de cartas y dos mazos diferentes. A continuación paso a describirlos uno por uno:







• Cartas de Personajes: Dentro de las cartas de personajes se encuentran los individuos más importantes de todos los Pueblos Libres. Así, podremos alistar a nuestro servicio a Boromir II, a Thorin Escudo de Roble, a Elrond Medioelfo o a Sam Gamyi.

• Cartas de Recursos: Éstas son las cartas que nos proporcionarán los puntos de Victoria: están divididas, entre otros, en Aliados (Bárbol, Gollum o Sombragrís), Facciones (el Ejército de los Muertos o los Beórnidas) y Objetos (Dardo, Glamdring y la Piedra de Arca, así como todos los Anillos del Poder).

• Cartas de Adversidades: Las cartas de adversidades representan los peligros y las criaturas "malvadas" a las que deberán enfrentarse tus personajes en sus andanzas por la Tierra Media. Sin embargo, estos obstáculos se juegan de forma "pasiva", pues hay que recordar que en *SATM* todos los jugadores son "buenos", y las adversidades son jugadas como si fueran algo que ya se encuentra allí. Las cartas de adversidades pueden ser divididas, entre otros, en cartas de Criaturas (los Nueve Jinetes, Ella-laraña, el Balrog), cartas de Sucesos (Invierno Frío,...) y cartas de Corrupción (que pueden eliminar a cualquier personaje, por invulnerable que sea en combate).

• Cartas de Lugares: Presentan los puntos a los que se desplazan tus personajes en sus viajes a través de la Tierra Media. Según la situación y las características de cada lugar, podrás jugar un tipo u otro de cartas de recursos. Así, en Ost-in-Edhil podrás jugar Anillos de Oro, mientras que en Tolfalas simplemente podrás jugar otros tipos de objetos.

• Cartas de Regiones: Representan las regiones que cruzan tus personajes para llegar hasta sus lugares de destino. Sólo son utilizadas en las Reglas Estándar, y no en las Reglas Básicas.

Las cartas de lugares (junto con las cartas de regiones si se juega con las Reglas Estándar) forma la *baraja de localizaciones*. Por otra parte tenemos la *baraja de juego*, que está formada por un máximo de 10 cartas de personajes y un número igual de cartas de recursos y de adversidades. Durante una partida, un personaje va robando cartas de su mazo de juego y eligiendo las cartas que desea utilizar del mazo de localizaciones.

La influencia

Al empezar el juego, cada Mago cuenta con una reserva de 20 puntos de influencia general. Puede utilizar dichos puntos para controlar a cualquier número de personajes, teniendo en cuenta que la suma total de todos los atributos de Mente de los personajes que controla no puede ser superior a 20. El atributo de Mente de cada personaje nos da una idea de su importancia dentro del trasfondo general de la Tierra Media. Así, Elrond Medioelfo será más importante (y más difícil de controlar) que Robin Madriguera, aunque el Señor de Rivendel tendrá más habilidades especiales que el simpático Oficial de la Comarca.

Sin embargo, el uso de la influencia no acaba ahí. Además, cada personaje tiene un atributo de influencia directa. Aquellos personajes que tienen una influencia directa superior a 0 pueden intentar controlar a otro personaje si sus puntos de influencia directa son superiores al atributo de Mente del personaje al que desean controlar. De esta forma, si el Mago escoge bien sus personajes, podrá tener en juego una serie de individuos cuya suma total de los atributos de Mente supere 20. En el caso de que un jugador decida jugar la carta del Istar al que representa, su potencial aumentará en gran medida, puesto que, además de ser un personaje poderoso, un Mago proporciona 10 puntos de influencia adicionales cuando se encuentra encima de la mesa.

El turno del jugador

A continuación se encuentra, brevemente resumido, el turno de un jugador:

Fase de enderezamiento: Todos los personajes son enderezados (o curados si se encuentran en un Refugio), y todas las cartas que no son de lugares son enderezadas.

Fase de organización: Se puede poner en juego un personaje, reorganizar compañías de personajes, transferir objetos, etc. Cada compañía juega una nueva carta de lugar boca abajo, representando el lugar al que desea desplazarse.

Fase de sucesos duraderos: Se eliminan las cartas de sucesos duraderos y se pueden poner en juego otras nuevas. Las cartas de sucesos duraderos duran un turno completo de cada jugador.

Fase de movimiento/adversidades: Se revelan las cartas de lugar al que se ha movido cada compañía. Por cada compañía, el jugador y su oponente roban tantas cartas como indique la carta de lugar, y el oponente juega todas las cartas de





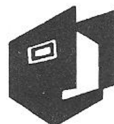
adversidades que desee contra la compañía objetivo (hasta un máximo igual al número de personajes que forman la compañía).
Fase de lugares: Cada compañía puede girar su carta de lugar y una de sus cartas de personajes para intentar jugar una carta de recursos. De hacerlo así, primero deberán enfrentarse al ataque automático del lugar (de haberlo), y a continuación resolver la situación según la carta de recurso que se desee jugar.
Fase de final de turno: Cada jugador se descarta de una carta y roba hasta tener ocho cartas en la mano.

El movimiento

Una vez en juego los personajes, éstos se pueden unir en compañías y viajar por la Tierra Media. En las Reglas Básicas sólo se utilizan las cartas de lugares, y el movimiento sólo se puede realizar desde uno de los cuatro Refugios hasta cualquier otro lugar que se encuentre dentro del itinerario de ese Refugio, o viceversa. Antes de que os tiréis de los pelos, me explicaré un poco mejor. Un Refugio es un lugar totalmente protegido de la amenaza de la Sombra en el cual los personajes pueden descansar y curarse sin correr ningún peligro. Los cuatro Refugios de la Tierra Media son Rivendel, Lórien, Edhellond y los Puertos Grises. Cada una de las cartas de lugar lleva indicado un itinerario hasta el Refugio más cercano; dicho itinerario aparece en forma de símbolos que representan las regiones que se deben cruzar para desplazarse desde ese lugar hasta el Refugio más cercano. Sin embargo, sólo se indican dichas regiones mediante el tipo de símbolo de cada región. Es en este punto cuando debemos indicar que todas las regiones de la Tierra Media están divididas en seis categorías, según su situación: Región Libre, Región Fronteriza, Tierras Salvajes, Tierra de la Sombra, Región de la Oscuridad y Costa. Así, cada uno de los itinerarios estará formado por una serie de símbolos que a su vez indicarán el tipo de regiones que se deben cruzar para alcanzar un Refugio. Por lo tanto, un personaje o compañía de personajes puede moverse desde un lugar hasta el Refugio más cercano, desde un Refugio hasta uno de los lugares que contengan dicho Refugio en su itinerario, o bien, si el desplazamiento es especialmente largo, desde un Refugio hasta otro Refugio, y desde ahí hasta el lugar de destino. Sí, ya sé que parece un poco difícil, pero si no lo habéis entendido, volved a leer toda la parrafada con más detenimiento. ¿Qué, ha quedado aclarado? Eso espero. De lo contrario, siempre podéis consultar en esta misma LIDER el artículo de dudas y preguntas que pueden surgir al leer las reglas del juego. En el mismo debería haber algún ejemplo de movimiento.
Sin embargo, el movimiento no acaba ahí. Una vez una compañía ha llegado a su lugar de destino, tanto el jugador que ha movido la compañía como su oponente roban el número de cartas indicado en la carta de lugar. Cuanto más peligroso sea el lugar, más cartas robará tu oponente. A continuación, el oponente puede jugar sus cartas de adversidades. El único límite (el llamado "límite de adversidades") es que no se pueden jugar más cartas que personajes se encuentran dentro de la compañía (un Hobbit cuenta como medio personaje). Así, si una compañía está formada por tres personajes, el oponente no podrá jugar más de tres cartas de adversidades contra la compañía. Por si fuera poco, el oponente sólo podrá jugar cartas de adversidades "jugables" en las regiones o el lugar por el que se ha desplazado la compañía. Por ejemplo, si la compañía no se ha movido a través de ninguna Región de la Oscuridad, el oponente no podrá jugar a la adversidad-criatura del Rey Brujo. Sin embargo, si la compañía ha cruzado dos Tierras Salvajes, el oponente sí que podrá jugar a Tom el Troll contra la compañía (la carta de Tom tiene como requisito especial la presencia de dos símbolos de Tierras Salvajes para que pueda ser jugada).
Una vez solucionados todos los conflictos, alguno de los personajes enderezados de la compañía puede intentar jugar alguna carta de recurso en el lugar en que se encuentran. Para hacerlo, debe girar la carta del lugar, enfrentarse a su ataque automático (de haberlo) y resolver la situación según el tipo de carta de recurso que se desee jugar.

El combate

Como habréis comprobado, pese a que todos los jugadores son "buenos", el combate es algo habitual en *SATM*. Por eso a continuación os vamos a describir punto por punto cómo se desarrolla.
Todos los ataques que recibirá una compañía tienen una serie de atributos: Golpes, Poder y Resistencia. El número de golpes de un ataque suele determinar el número de personajes de la compañía que serán atacados. Es decir, si un ataque cuenta con tres golpes, tres personajes de la compañía defensora serán atacados (a elección del defensor). Sin embargo, si el ataque tiene más golpes que personajes tiene la compañía, los golpes que sobran pueden ser utilizados como penalizadores -1 al Poder de un personaje. Puede haber otras modificaciones al Poder de alguno de los contendientes (según se jueguen algunas cartas, o según los objetos con los que cuenten los personajes). Una vez contabilizadas todas las modificaciones, se deben tirar 2D6. ¡Horror! ¡Maravilla! Efectivamente, pese a ser un juego de cartas, en *SATM* también interviene el azar. Pese a ser un concepto nuevo en el mundo de los juegos de este tipo, es una añadidura original y no es tan molesta como en principio parece. Aun así, y por si los jugadores se niegan a utilizar dados, cada una de las cartas de la baraja de juego tiene un número mar-



cado en el margen derecho, de forma que cuando se necesite determinar un valor aleatorio, sólo se debe destapar la siguiente carta de la baraja de juego (aunque dicha carta queda descartada, por lo cual este método no es demasiado recomendable si tu estrategia se basa en una única carta).

El resultado de los 2D6 debe ser añadido al Poder modificado del personaje que se defiende. Si el resultado es superior al Poder del ataque, el personaje ha derrotado al golpe. Si todos los golpes de un ataque son derrotados y el ataque tiene una Resistencia igual a "-" o falla un chequeo de Resistencia, el jugador gana los puntos de Victoria indicados en la carta. Si el resultado es igual al Poder del golpe, el golpe no tiene ningún efecto. En los demás casos, el golpe ha tenido éxito y el personaje objetivo queda herido: además, debe realizar un chequeo de resistencia.

Para realizar un chequeo de Resistencia contra un ataque, el personaje defensor hace una tirada: si el resultado es superior a la Resistencia del ataque, el ataque es derrotado y el jugador gana los puntos de Victoria. Para realizar un chequeo de resistencia contra un personaje, el personaje atacante hace una tirada: si el resultado es superior a la Resistencia del personaje, el personaje es eliminado.

Corrupción

Si alguno de vosotros ha comenzado a buscar los personajes más invulnerables de todo el universo Tolkien para incluirlos en su baraja, será mejor que lea esto antes de continuar. Existe otra forma para eliminar a un personaje: las cartas de corrupción. Un personaje comienza con un total de puntos de corrupción igual a 0, pero ciertas cartas y una gran cantidad de objetos proporcionan puntos adicionales de corrupción. En algún momento, una carta puede obligar a algún personaje a hacer un chequeo de corrupción. En tal caso, el personaje debe hacer una tirada con los modificadores adecuados. Si el resultado es superior al total de puntos de corrupción, no sucede nada. Si el resultado es igual o un punto *inferior* al total de puntos de corrupción del personaje, el personaje queda descartado (si el personaje es un Mago, su jugador pierde la partida automáticamente). En los demás casos, el personaje es eliminado (y si es un Mago, su jugador pierde la partida).

Hay que dejar claro la diferencia entre "descartado" y "eliminado". Un personaje "eliminado" no puede volver a entrar nunca en juego (ni siquiera en el bando del contrario). Un personaje "descartado" vuelve a formar parte de la baraja de juego cuando ésta se agota por primera vez, y puede volver a entrar en juego en cualquiera de los bandos.

Reglas básicas y reglas estándar

Todo lo que explicado hasta ahora forma parte de las Reglas Básicas. Sin embargo, cuando se llegan a dominar las Reglas Básicas, el libro de reglas ofrece las Reglas Estándar, que no son sino un paso adelante. Aunque no contienen demasiadas modificaciones (las más importantes son que puedes influir a algún personaje, aliado o facción del contrario para a continuación ponerla en juego tú mismo), os recomiendo que primero dominéis por completo las Reglas Básicas. Una vez se dominan los fundamentos, las Reglas Estándar no presentan ningún problema.



Frencuencia número, presentación y otros cotilleos

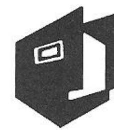
El juego cuenta en su primera edición con 484 cartas de impecable presentación, como habréis comprobado (o pronto tendréis oportunidad de comprobar). De ellas, hay un total de 121 cartas raras, y en algún lugar de esta LIDER deberíais encontrar una lista completa de cartas con su frecuencia, ilustrador y otras zarandajas. Además, los señores de ICE han introducido un método nuevo por el cual todas las barajas tendrán un número fijo de cartas (24 si no recuerdo mal) que serán extraídas siempre de una misma reserva de 50 cartas. Entre dichas cartas se encuentran los cuatro Refugios, las Puertas de la Noche y las Puertas del Amanecer (que, aunque ahora os suenen a chino, pronto reconoceréis como imprescindibles) y una serie de personajes, facciones, objetos y aliados que siempre irán acompañados por sus cartas correspondientes. De esta forma se asegura que quien compra una baraja puede empezar a jugar desde el principio, y no tiene que buscar como un loco la carta de Bree porque en la baraja le ha salido la carta de Aragorn II. El resto de la baraja y la totalidad de los sobres contendrán el número habitual de cartas en estos casos (3 cartas raras en las barajas y 1 carta rara en los sobres).

Conclusión, opinión, agradecimientos y títulos de crédito

Como habréis comprobado, *SATM* presenta a primera vista un reglamento rugoso, duro y peliagudo. Sin embargo, en cuanto has jugado unas pocas partidas, los mecanismos se van captando rápidamente. Por esa causa os aconsejo que no os desaniméis si en un principio no entendéis todas las reglas. Id probando, consultad los ejemplos y, si es necesario, haced preguntas a alguien que ya haya jugado. El gran número de cartas y la riqueza del escenario de la Tierra Media permiten un enorme grado de versatilidad en las cartas, y los creadores se han cerciorado de que no existe ninguna combinación de cartas especialmente devastadoras, aunque sí un buen montón de combinaciones bastante útiles. Es vuestro trabajo deducir esas combinaciones.

Finalmente, y como con este artículo se puede considerar que se cierra un frenético ciclo de producción durante el cual todo el equipo de traducción se ha roto los cuernos para que el juego en castellano saliera al mismo tiempo que el juego en inglés, quiero aprovechar este pequeño hueco para felicitar a todos los que se han visto metidos en esta hercúlea empresa, y muy especialmente a Pau (si lees esto, espero que algun día nos echemos algunas partidas) y al inefable Orco Francis (¿Ren el Sucio? Se siente...), así como a Lori y David Deitrick, sin cuyas ilustraciones la traducción del juego habría sido un trabajo mucho más arduo. Esperamos que el esfuerzo haya merecido la pena por vosotros. Hasta pronto.

Elen sila lúmenn_ omentielmo



LISTADO: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

A continuación os ofrecemos el listado de las cartas que componen el juego de cartas *El Señor de los Anillos*. Dado el gran número de cartas que componen la colección, nos hemos visto obligados a abreviar el tipo de carta y el nombre de los diferentes ilustradores que han trabajado en la colección a fin de poder mantener el resto de nuestros contenidos habituales. El significado de cada abreviatura la tenéis a continuación, desglosadas en función del concepto al que se refiere cada una de ellas.

Abreviaturas de Tipo de Carta

AA	Adversidad Ambiental
A-C	Adversidad Criatura
ASB	Adversidad de Suceso Breve
ASD	Adversidad de Suceso Duradero
ASDU	Adversidad de Suceso Duradero Único
ASP	Adversidad de Suceso Permanente
Lug	Lugar
PJ	Personaje
RA	Recurso Ambiental
RAl	Recurso de Aliado
Reg	Región
RGOU	Recurso de Gran Objeto Unico
RF	Recurso de Facción
RM	Recurso de Movimiento
ROAO	Recurso de Objeto Anillo de Oro
ROE	Recurso de Objeto Especial
ROEU	Recurso de Objeto Especial Unico
ROM	Recurso de Objeto Menor
ROMa	Recurso de Objeto Mayor
ROMaU	Recurso de Objeto Mayor Unico
ROMU	Recurso de Objeto Menor Unico
RSB	Recurso de Suceso Breve
RSD	Recurso de Suceso Duradero
RSP	Recurso de Suceso Permanente

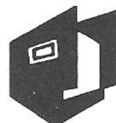
Claves de los ilustradores

R.A.	Rob Alexander
EDA	Eric David Anderson
MA	Michael Anderson
RAF	Randy Asplund-Faith
SB	Stefano Baldo
EB	Edward Bear Jr
MB	Melissa Benson
SC	Storn Cook
AC	Audrey Corman
DC	Douglas Chaffle
DCh	David Cherry
RC	Ronald Chironna
LD	Liz Danforth
DD	David Deitrick
LDe	Lori Deitrick
TD	Tom Dow
DE	Darryl Elliott
KF	Kaja Foglio
LF	Larry Forcella
MF	Mark Forrer
DF	Dan Frazier
OF	Oliver Frot
RG	Randy Gallegos
DG	Daniel Gelon
DGi	Donato Giancola
JH	Jo Hartwig
QH	Quinton Hoover
HH	Heather Hudson
AL	April Lee
Lu	Lubov
DM	David Martin
AMc	Angus McBride
GMc	Gail McIntosh
KM	Ken Meyer, Jr
AM	Angelo Montanini
PM	Pat Morrissey
MOK	Margaret Organ-Keane
MP	Mark Poole
JR	Jeffrey Reitz
RR	Ron Rousselle II
RS	Ronald Shuey
BS	Brian Snoddy
RSp	Ron Spencer
NTB	N. Taylor Blanchard
SVC	Susan Van Camp
CW	Christina Wald
JWJ	J. Wallace Jones
KW	Kevin Ward
DW	Dameon Willich

Claves de Rareza de Cartas

CA	Común presente en sobres y barajas
CB	Común presente en sobres
F	Fija
R	Rara
I	Infrecuente



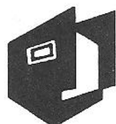


Nombre	Tipo	Ilus.	Rareza
Acantonamiento	RSB	DD	CA
Acebeda	Reg	JH	CB
Adrazar	PJ	DD	F
Adûnaphel	AC	LD	R
Agburanar	A-C	QH	R
Akhôrahil	A-C	LD	R
Alatar	PJ	AMc	F
Alba de Guerra	ASD	RG	I
Alinear Palantir	RSP	EDA	I
Amon Hen	Lug	DM	CA
Anborn	PJ	DD	I
Andrast	Reg	JH	CB
Andúril, la Llama del Oeste	RGOU	NTB	R
Anfalas	Reg	JH	CB
Angmar	Reg	JH	CB
Anillo de Mago	ROEU	RR	R
Anillo Enano de la Tribu de Barin	ROEU	SC	R
Anillo Enano de la Tribu de Bávor	ROEU	DF	R
Anillo Enano de la Tribu de Drúin	ROEU	DG	R
Anillo Enano de la Tribu de Durin	ROEU	DF	R
Anillo Enano de la Tribu de Dwálin	ROEU	DG	R
Anillo Enano de la Tribu de Thelór	ROEU	MB	I
Anillo Enano de la Tribu de Thrár	ROEU	AC	I
Anillo Mágico de Conocimiento	ROEU	AC	I
Anillo Mágico de Coraje	ROEU	EB	I
Anillo Mágico de la Naturaleza	ROEU	QH	I
Anillo Mágico de Sigilo	ROEU	MB	I
Anillo Menor	ROE	LF	I
Anilo Mágico de las Palabras	ROEU	RC	I
Animar el Espíritu	RSB	EB	CA
Annalena	PJ	AMc	F
Anórien	Reg	JH	CB
Aragorn II	PJ	AMc	F
Arañas Gigantes	A-C	AL	CA
Arinmîr	PJ	AMc	I
Arthedain	Reg	JH	CB
Arwen	PJ	AMc	R
Asedio	ASP	AMc	R
Asesino	A-C	AMc	R
Athelas	ROM	AM	I
Atracción de la Avaricia	ASP	KW	CA
Atracción de la Creación	ASP	RR	I
Atracción de la Naturaleza	ASP	QH	CA
Atracción de los Sentidos	ASP	RR	CA
Atracción del Poder	ASP	DW	R
Bahía de Belfalas	Reg	JH	CB
Balin	PJ	AM	I
Balrog de Moria	A-C	R.A.	R
Barad-dûr	Lug	KW	R
Barból	RAI	AMc	I
Bardo Arquero	PJ	AM	F
Baya de Oro	RAI	AMc	I
Belfalas	Reg	JH	CB
Bello Anillo de Oro	ROAO	NTB	CA
Beorn	PJ	SB	F
Beórnidas	RF	AM	F
Beregorn	PJ	EB	F
Beretar	PJ	AM	I
Bergil	PJ	SB	I
Berto (Bûrat)	A-C	LD	I
Bestia Maligna	ASB	EB	R

Nombre	Tipo	Ilus.	Rareza
Bifur	PJ	AM	CB
Bilbo	PJ	AMc	R
Bill el Pony	RAI	GMc	I
Bloqueo	RSB	AMc	CA
Boca del Anduin	Reg	JH	CB
Bofur	PJ	AM	CB
Bolsón Cerrado	Lug	RAF	F
Bombur	PJ	AM	I
Boromir II	PJ	AM	F
Bosque Drúadan	Lug	EB	CB
Bosque Viejo	Lug	KW	CA
Bree	Lug	RG	F
Brezal Marchito	Reg	JH	CB
Búsqueda Afortunada	RSB	RR	R
Búsqueda Meticulosa	RSB	DG	CA
Caballeros de Dol Amroth	RF	AM	I
Caballo de Morgul	ASB	MP	R
Caballos	RM	MOK	CA
Cairn Lossadan	Lug	JWJ	CA
Caldo de Ent	ROM	RG	I
Cameth Brin	Lug	DM	CB
Campamento Lossadan	Lug	LDe	CB
Campamento Oriental	Lug	SC	R
Campamento Variag	Lug	SC	R
Campos Gladios	Lug	QH	CA
Canción Élfica	RSD	SB	R
Cansancio del Corazón	ASB	LDe	CA
Capa Élfica	ROM	R.A.	CA
Cardolan	Reg	JH	CB
Carn Dûm	Lug	JWJ	R
Casa de Beorn	Lug	EDA	F
Cavernas de Ûlund	Lug	RAF	I
Cavernas Resplandecientes	Lug	DM	I
Cebadilla Mantecona	PJ	AL	I
Celeborn	PJ	AMc	F
Centinela del Agua	A-C	KW	I
Centinela Silencioso	A-C	MP	R
Centinelas Orcos	A-C	DW	CA
Cielo Despejado	RA	KW	R
Ciénaga de los Muertos	Lug	PM	I
Cima Danzarina	Lug	PM	I
Cima de los Vientos	Lug	TD	F
Círculo de Piedras	Lug	CW	R
Círdan	PJ	QH	R
Cirith Ungol	Lug	MP	R
Ciudad de los Hombres del Bosque	Lug	JWJ	CB
Ciudad del Lago	Lug	EDA	CB
Clarividencia	RSB	KW	CA
Codicia	ASB	SB	CA
Colinas de Hierro	Reg	JH	CB
Comunidad	RSP	AMc	CA
Conocimiento de los Anillos	RSB	AMc	I
Corazón del Bosque Negro	Reg	JH	CB
Corsarios de Umbar	A-C	AM	I
Corteza	RAI	GMc	R
Costa de Andrast	Reg	JH	CB
Costa de Eriador	Reg	JH	CB
Costas Élficas	Reg	JH	CB
Crebain	A-C	SB	CA
Crepúsculo	RA	LDe	CA
Crudo Invierno	AA	GMc	CA

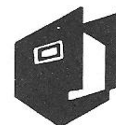
Nombre	Tipo	Ilus.	Rareza
Cuchillo de Morgul	ASB	LD	R
Cuerno de Arnor	ROM	AM	CB
Daelomin	A-C	DM	R
Daga de Oesternese	ROM	SB	CA
Dagorlad	Reg	JH	CB
Dáin II	PJ	AMc	R
Damrod	PJ	MP	I
Daño de la Piedra de Ithil	ASP	JR	R
Dardo	ROMU	RAF	I
Denethor II	PJ	AMc	R
Desaparición	RSB	AMc	CA
Desesperanza del Corazón	ASP	AMc	CA
Desfiladero del Isen	Reg	JH	CB
Desfiladero del Viejo Pûkel	Reg	JH	CB
Despertar a los Moradores	ASD	AMc	CA
Despertar de los Lacayos	ASD	AMc	CA
Despertar del Fuego de la Tierra	AA	AM	I
Discusiones Oscuras	RSB	RG	CA
Dol Amroth	Lug	MP	CB
Dol Guldur	Lug	CW	R
Dori	PJ	AM	I
Dorwinion	Reg	JH	CB
Dragón de las Cavernas	A-C	KF	CA
Dunlendinos	RF	AM	F
Dwalin	PJ	AM	CB
Dwar de Waw	A-C	LD	R
Edhellond	Lug	CW	CB
Edoras	Lug	MOK	F
Ejército de los Muertos	RF	Lub	I
El Anillo Único	ROE	AM	R
El Antro de Ella-laraña	Lug	KW	R
El Árbol Blanco	RSP	KW	R
El Canto del Gallo	RSB	AL	I
El Destino de Gollum	RSB	RG	R
El Equilibrio de las Cosas	ASDU	DG	R
El Gran Trasgo	A-C	GMc	R
El Ojo de Sauron	ASD	EB	R
El Peso de la Edad	ASP	DG	I
El Precioso	ASB	RG	R
El Retorno del Rey	RSP	R.A.	R
El Rey Brujo de Angmar	A-C	LD	R
El Sagrario	Lug	NTB	R
El Tordo Viejo	RSB	MP	I
El Trono del Viento	Lug	PM	F
Elfos de Lindon	RF	LD	R
Elfos del Bosque	RF	LD	F
Ella-laraña	A-C	RG	R
Elladan	PJ	AL	F
Elrohir	PJ	AL	F
Elrond	PJ	KW	R
Emboscada	A-C	AMc	CA
Enanos de las Colinas de Hierro	RF	AM	F
Enanos de las Montañas Azules	RF	AM	I
Enedhwaith	Reg	JH	CB
Entrada al Cuerno Rojo	Reg	JH	CB
Entrada Secreta	RM	RAF	R
Ents de Fangorn	RF	LDe	F
Éomer	PJ	AM	I
Éowyn	PJ	AM	I
Erkenbrand	PJ	AMc	F
Escondrijo	RSB	QH	I

Nombre	Tipo	Ilus.	Rareza
Escudo de Fresno y Hierro Forjado	ROM	RS	CA
Espada de Gondolin	ROMa	MP	CA
Espejo de Galadriel	RSB	AMc	I
Esquiva	RSB	RR	CA
Estancias de Thranduil	Lug	MF	F
Estrellas	RA	DC	I
Examen de la Forma	RSB	DE	CA
Examen del Conocimiento	RSB	DG	CA
Examen del Mago	RSB	AMc	CA
Exterminador	A-C	DD	CA
Fána Verdadero	RSB	DCh	R
Fangorn	Reg	JH	CB
Fantasmas	A-C	RSp	CA
Faramir	PJ	AM	F
Favor de los Valar	RSB	DD	R
Fiel Amistad	RSB	DD	CB
Fili	PJ	AM	I
Forajidos	A-C	AMc	CA
Forlong	PJ	QH	CB
Forochel	Reg	JH	CB
Fortaleza Enana de las Colinas de Hierro	Lug	RR	F
Fortaleza Enana de las Montañas Azules	Lug	R.A.	CB
Frodo	PJ	AMc	R
Fuego del Mago	RSB	EB	R
Fuerte de Paso de los Woses	Lug	JWJ	CB
Fuerte Dulendino	Lug	SC	F
Fuerza de los Medianos	RSB	DG	CB
Galadriel	PJ	AMc	R
Galva	PJ	QH	R
Gamelin el Viejo	PJ	AMc	I
Gandalf	PJ	OF	F
Ghân-buri-ghân	PJ	AL	I
Gigante	A-C	DW	CA
Gildor Inglorin	PJ	LDe	F
Gimli	PJ	LDe	F
Glamdring	ROMa	AC	I
Glóin	PJ	AM	I
Glorfindel II	PJ	RG	F
Gollum	RAI	AMc	I
Golpe Afortunado	RSB	AMc	CA
Golpe Arriesgado	RSB	AMc	CA
Gorgoroth	Reg	JH	CB
Gran Barco	RM	AC	R
Gran Camino	RM	PM	CA
Gran Escudo de Rohan	ROMaU	AC	I
Grietas del Destino	RSB	KW	I
Guardia de Orcos	A-C	DW	CA
Guarida de Bandidos	Lug	DE	F
Guerreros Orcos	A-C	BS	CA
Guille (Wûlluag)	A-C	LD	I
Gundabad	Reg	JH	CB
Gwaihir	RAI	GMc	R
Hacha de Durin	ROMaU	RR	I
Haldalam	PJ	DD	R
Haldarad	PJ	QH	I
Haldir	PJ	LDe	I
Háma	PJ	LDe	CB
Harondor	Reg	JH	CB
Henneth Annûn	Lug	R.A.	F
Hermoso Anillo de Oro	ROAO	LF	CA
Hierbas Curativas	ROM	QH	CA



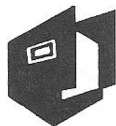
Nombre	Tipo	Ilus.	Rareza
Himring	Lug	DM	I
Hoarmûrath de Dír	A-C	LD	R
Hobbits	RF	QH	R
Hombres de Anfalas	RF	AM	I
Hombres de Anórien	RF	DD	F
Hombres de Dorwinion	RF	LDe	I
Hombres de Lamedon	RF	DD	I
Hombres de Lebennin	RF	LDe	I
Hombres del Bosque	RF	AM	I
Hombres del Norte de Rhovanion	RF	AM	I
Hombres Pûkel	A-C	KF	R
Huargos	A-C	SVC	CA
Hueste Orca	A-C	HH	CA
Huída	RSB	EDA	CA
Humos Maléficos	AA	AM	CA
Imlad Morgul	Reg	JH	CB
Imrahil	PJ	DG	I
Incursores Orcos	A-C	HH	CA
Indûr Muerte del Alba	A-C	LD	R
Isengard	Lug	EDA	F
Isla de los Muertos que Viven	Lug	R.A.	R
Ithilien	Reg	JH	CB
Jinetes de Rohan	RF	DG	F
Jubón de Mallas Brillantes	ROMa	AC	CA
Khamûl el Oriental	A-C	LD	R
Khand	Reg	JH	CB
Kili	PJ	AM	F
La Boca de Sauron	A-C	DG	R
La Comarca	Reg	JH	CB
La Cota de Mithril	RGOU	MP	R
La Desolación del Dragón	ASB	EB	I
La Espada Pálida	ASB	RAF	R
La Estrella del Atardecer	RA	DE	I
La Facción se Dispersa	ASB	SB	CA
La Flecha Roja	ROMaU	DE	I
La Llamada al Hogar	ASB	RG	CA
La Llamada del Mar	ASB	MP	I
La Montaña Solitaria	Lug	R.A.	F
La Piedra del Arca	RGOU	RAF	R
La Puerta de los Trasgos	Lug	RG	F
La Traición del Anillo	ASB	AMc	I
La Voluntad de Sauron	ASP	AMc	R
La Voluntad del Anillo	ASB	DG	R
Ladrón	A-C	CW	R
Lamedon	Reg	JH	CB
Landas de Etten	Lug	R.A.	CA
Lapso de Voluntad	RSD	DD	I
Largo Invierno	AA	KM	CA
Las Grandes Águilas	RF	JH	I
Las Piedras	Lug	PM	R
Las Torres Blancas	Lug	AC	I
Lebennin	Reg	JH	CB
Legolas	PJ	QH	I
Leucaruth	A-C	PM	R
Libro de Mazarbul	ROMaU	NTB	I
Libro Rojo de la Frontera del Oeste	ROMU	JR	I
Lindon	Reg	JH	CB
Llamas de Mago	RSB	LDe	I
Llanuras de los Caballos	Reg	JH	CB
Lobos	A-C	SVC	CA

Nombre	Tipo	Ilus.	Rareza
Lond Galen	Lug	JWJ	CB
Lórien	Lug	SB	CB
Los Nazgûl Andan Sueltos	ASP	AMc	R
Los Sirvientes se Agitan	ASD	AMc	I
Lossoth	RF	AL	I
Lugarteniente Orco	A-C	JH	I
Luna	RA	DE	I
Luna Nueva	AA	GMc	I
Mablung	PJ	MOK	I
Mar Tempestuoso	AA	AM	I
Medio-Trolls del Lejano Harad	A-C	HH	CA
Merry	PJ	AM	I
Minas Morgul	Lug	AMc	R
Minas Tirith	Lug	EDA	F
Miruvor	ROM	DE	CA
Montañas Blancas	RM	DM	CB
Montañas de la Ceniza	RM	KW	CB
Montañas de la Sombra	RM	R.A.	CB
Montañas Nubladas	RM	R.A.	CB
Montañeses	RF	AM	I
Montaraces de Ithilien	RF	AM	F
Montarazes del Norte	RF	AM	F
Monte del Destino	Lug	JWJ	R
Monte Gram	Lug	SVC	F
Monte Gundabad	Lug	AMc	I
Monturas Fluviales del Mago	RSB	R.A.	I
Morannon	RM	DM	R
Moria	Lug	KW	F
Mûmak (Olifante)	A-C	AM	R
Narsil	RGOU	AC	I
Narya	RSB	JR	R
Necrófagos	A-C	AMc	CA
Nenya	RSB	AM	R
Nido de Águilas	Lug	R.A.	CB
Niebla	RA	AM	I
Noche	AA	GMc	CA
Noche de Morgul	AA	R.A.	R
Nori	PJ	AM	CB
Norte de Rhovanion	Reg	JH	CB
Nubes	AA	R.A.	R
Nueva Amistad	RSB	DG	CB
Numeriador	Reg	JH	CB
Nurn	Reg	JH	CB
Oasis Sureño	Lug	TD	R
Ocultamiento	RSB	QH	CA
Oeste del Bosque Negro	Reg	JH	CB
Oin	PJ	AM	I
Olog-hai (Trolls)	A-C	AM	I
Orchist	RGOU	AC	I
Ori	PJ	AM	CB
Orientales	RF	HH	R
Orophin	PJ	LDe	CB
Ost-in-Edhil	Lug	MP	I
Palabras de Poder y Terror	ASB	RC	R
Palabras Persuasivas	RSB	DG	CB
Palantir de Amon Sûl	RGOU	NTB	R
Palantir de Annúminas	RGOU	MOK	R
Palantir de Elostirion	RGOU	SB	I
Palantir de Minas Tirith	RGOU	JR	I
Palantir de Orthanc	RGOU	RC	I



Nombre	Tipo	Ilus.	Rareza
Palantir de Osgiliath	RGOU	EB	R
Pallando	PJ	AMc	F
Páramo y Colinas	Reg	JH	CB
Pasaje Secreto	RM	KW	CA
Paso Alto	Reg	JH	CB
Pasos de las Montañas Grises	Reg	JH	CB
Patrulla de Orcos	A-C	BS	CA
Peath	PJ	SB	F
Pelagir	Lug	JWJ	CB
Perdidos en el Mar	ASB	RAF	R
Perdidos en las Regiones de la Oscuridad	ASB	MP	R
Perdidos en las Regiones Libres	ASB	KW	CA
Perdidos en las Tierras de la Sombra	ASB	KM	CA
Perdidos en las Tierras Fronterizas	ASB	KW	CA
Perdidos en las Tierras Salvajes	ASB	RAF	CA
Pergamino de Isildur	RGOU	RR	I
Perturbar a los Lacayos	ASB	AMc	CA
Perturbar a los Moradores	ASB	AMc	CA
Pesadumbre	AA	DE	CA
Piedra de Elfo	ROM	MP	CB
Piedra de Erech	RSP	JWJ	R
Pippin	PJ	AM	I
Plaga de Tumularios	ASD	RAF	I
Plegaria a Elbereth	RSB	DG	I
Poción de Poder	ROM	DE	CA
Precioso Anillo de Oro	ROAO	JR	CA
Presencia Señorial	RSB	DG	CB
Puente	RM	SB	I
Puertas de la Noche	AA	MB	F
Puertas del Amanecer	RA	MB	F
Puertos Grises	Lug	MP	CB
Quebradas de los Túmulos	Lug	AMc	F
Radagast	PJ	AM	F
Ramaviva	RAI	GMc	I
Ratero	A-C	RS	I
Reforja	RSP	RSp	CA
Reino del Bosque	Reg	JH	CB
Ren el Ímpio	A-C	LD	R
Rescate de Prisioneros	RSP	DE	CA
Rhosgobel	Lug	TD	F
Rhudaur	Reg	JH	CB
Río	ASB	QH	CA
Río Anduin	RM	MP	CB
Risa de Mago	RSB	EB	I
Rivendel	Lug	SB	CB
Roäc el Cuervo	RAI	MP	R
Robin Madriguera	PJ	AM	F
Roca de la Ira	Lug	PM	I
Rogrog	A-C	AMc	R
Rohan	Reg	JH	CB
Sacrificio de la Forma	RSP	R.A.	R
Sala del Manantial	Lug	AMc	F
Sam Gamyi	PJ	AM	I
Sangre Tuk	ASB	AL	CB
Sarn Goriwing	Lug	JWJ	CA
Saruman	PJ	AMc	F
Secuestrador	A-C	DW	CA
Semilla del Árbol Blanco	ROMa	LDe	I
Senderos de los Muertos	RM	EB	R
Shrel-Kain	Lug	JWJ	CB

Nombre	Tipo	Ilus.	Rareza
Sigilo	RSB	QH	CA
Sigilo de los Medianos	RSB	QH	CB
Smaug	A-C	DD	R
Sol	RA	DE	I
Sombragrís	RAI	AMc	R
Sombras Asfixiantes	AA	GMc	CA
Sueños de Conocimiento	RSP	KW	CA
Sur de Rhovanion	Reg	JH	CB
Sur del Bosque Negro	Reg	JH	CB
Sureños	RF	BS	R
Théoden	PJ	AMc	F
Thorin II	PJ	AM	R
Thranduil	PJ	R.A.	F
Tierra del Jardín de Galadriel	ROM	EB	I
TIerra del Viejo Pûkel	Reg	JH	CB
Tierras Brunas	Reg	JH	CB
Tierras Pardas	Reg	JH	CB
Tierras Tranquilas	RA	DC	I
Tolfalas	Lug	DC	R
Tom (Tûma)	A-C	LD	I
Tom Bombadil	RAI	AMc	R
Tormenta de Nieve	AA	AM	R
Tormenta de Össe	AA	AM	R
Torques de Colores	ROMaU	QH	I
Torre de Guardia de Minas Tirith	RF	AM	F
Torre de Señales en Ruinas	Lug	MP	F
Tortuga Maligna (Festitycelin)	A-C	QH	R
Traidor	A-C	AM	R
Travesía Tranquila	RSB	MP	R
Tumulario	A-C	LDe	I
Ucorno	A-C	AL	CA
Udûn	Reg	JH	CB
Un Amigo o Tres	RSB	QH	CB
Un Encuentro Casual	RSB	RG	CB
Utilizar Palantir	RSB	DE	I
Ûvatha el Jinete	A-C	LD	R
Vado	RM	DW	CA
Valle de Erech	Lug	JWJ	R
Valle del Arroyo Sombrío	Lug	EDA	I
Valles del Anduin	Reg	JH	CB
Variags de Khand	RF	HH	R
Vela Cadavérica	A-C	KF	CA
Viaje en Águilas	RM	RR	R
Viaje Tranquilo en las Regiones de la Oscuridad	RSB	KW	R
Viaje Tranquilo en las Regiones Libres	RSB	MP	R
Viaje Tranquilo en las Tierras de la Sombra	RSB	MP	CA
Viaje Tranquilo en las Tierras Fronterizas	RSB	R.A.	CA
Viaje Tranquilo en las Tierras Salvajes	RSB	MP	CA
Vial de Galadriel	ROM	RAF	I
Vieja Amistad	RSB	DG	CB
Viejo Camino	RM	KW	CB
Viejo Hombre Sauce	A-C	AMc	I
Vilya	RSB	DE	R
Vôteli	PJ	SB	CB
Voz de Mago	RSB	RSp	R
Vygavril	PJ	JH	R
Wacho	PJ	SB	I
Woses de la Tierra del Viejo Pûkel	RF	SB	R
Woses del Bosque Drúadan	RF	EB	I
Zarcillo	RAI	GMc	I



UNA IMAGEN VALE MÁS QUE... NINGUNA

Todo lo nuevo tiene la virtud de resultar terriblemente atractivo y la desgracia de atragantarse al menor descuido. Esta máxima vital la aplicamos también, como no, a los juegos. ¿Fuiste tú uno de esos que compró ese primer juego de rol y pasó dos horas buscando el tablero? ¿Acaso pasaste por el trago de leer el librito de reglas de MTG frenando repetidamente tus instintos de acabar pegando en un álbum los cromitos? Si es así, te exhimo de leer estas páginas, que no hay nada que te asuste. Si eres de los que siempre buscan algún coleguilla para que les haga pasar este primer mal rato, bienvenido al rincón del tío Francis.

POR EL ORCO FRANCIS

Hace no mucho, en Barcelona, tuvimos el gusto de presentar en primicia el *SATM*. Las hordas de roleros, magiqueros, tolkinianos y otras faunas que acabaron con mis cuerdas vocales llegaban con una cara de ilusión, la mudaban a los pocos segundos por una expresión de duda ... y salían a los cinco minutos con una sonrisa. En mi mesa de bar no se jugó ninguna partida completa, sencillamente exponía los conceptos básicos del juego en un ejemplo de turno. Suficiente para ver que el sistema es sencillo y no muerde. Vamos a ello.

Ante todo, las ideas claras

Hay pocos conceptos básicos a tener siempre en la cabeza. El más claro: todos estamos "en el mismo bando", es decir, nadie controla a "los malos" y cualquier carta jugada que potencie a las fuerzas del Señor Oscuro, tanto fastidiará a mis compañías como a las de mi oponente. Nos situamos en una Tierra Media de "antes de la novela", donde los cinco Istari han venido a dar el callo: ni Radagast se hará el jipi ni "los azules" se irán a Tahilandia. Los cinco Istari están intentando ganar prestigio y reclutar a los Pueblos Libres en vista a la reunión del Concilio Libre en Lorien, donde se decidirá quien liderará la lucha contra Sauron. El juego es, pues, más una apasionante carrera electoral que un duelo del far-west.
En términos de juego, la manera de expresar este "poder de reclutamiento" o este "posicionamiento de prestigio" será la obtención de una serie de puntos de victoria, valor que encontraremos en la esquina superior izquierda de bastantes cartas. Los puntos de victoria se consiguen poniendo en juego de tu lado un cierto número de personajes. Estos han sido extraídos de las novelas de Tolkien, por lo que no existe opción a la duplicidad de los mismos (sólo hay un Aragorn II en la Tierra Media): una vez un jugador los pone en juego, y mientras están bajo el control de un Mago, el rival no puede emplear (de tenerla) dicha carta.
Estos personajes se moverán por la Tierra Media para conseguir reclutar facciones o aliados para la causa de su Istar-jefe. O bien para obtener objetos mágicos y ciertos conocimientos, o para realizar ciertas acciones heroicas (p.ej. rescate de prisioneros) que apoyarán la candidatura de su Istar en el Concilio Libre.
En la partida esto implica poner en juego cartas de **personajes**, que se desplacen a distintos **lugares**, para poder jugar en ellos las cartas de **recursos** (de **facciones**, **aliados**, **objetos** y ciertos **sucesos**).

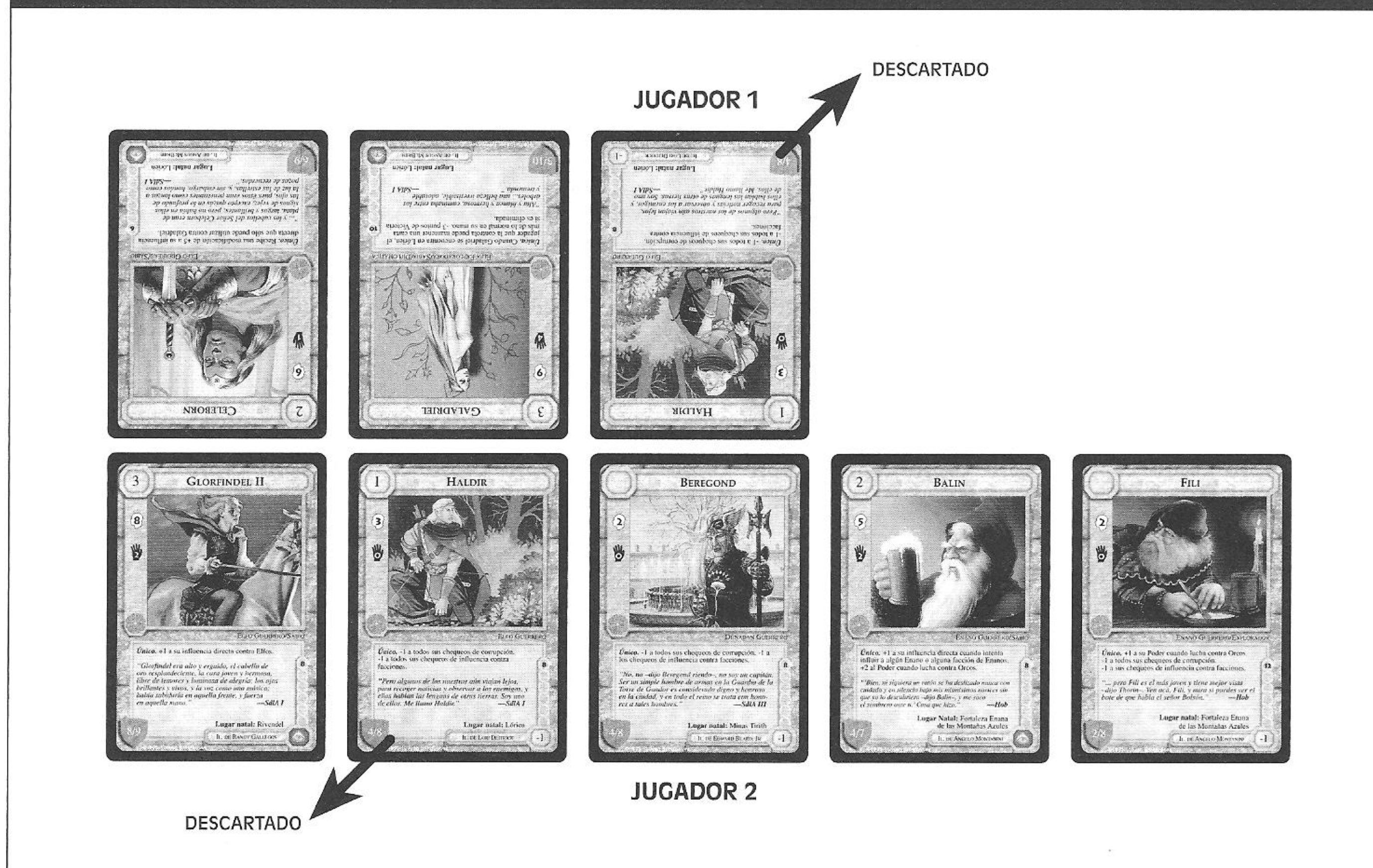
Al grano: los personajes iniciales

Como todo buen manager, debes seleccionar tu equipo titular. Sabes que dispones de 20 puntos de **Influencia General**, que debes repartir entre los atributos de **Mente** (el número dentro de la "cabecita blanca") de tus personajes de partida. Alinearás de uno a cinco personajes y la suma de sus "mentes" nunca superará 20. A tu elección, en función de tu táctica, quedará optar por controlar muchos personajes "sencillos" o pocos pero "potentes", ... o decantarte por un sabio equilibrio entre ambas tendencias.

FIGURA 2: LA MANO



FIGURA 1: PERSONAJES INICIALES



Supongamos que yo selecciono un equipo mixto de guaperas y cerveceros: Glorfindel II (8), Haldir (3), Beregond (2), Balin (5) y Fili (2). Los cinco personajes suman 20, ok. Tío Trasgo, mi oponente, prepara delante mío en secreto riguroso un equipo elfo-cursi pero potente: la parejita Celeborn (6) y Galadriel (9), con Haldir (3) de comparsa; suma 18, ya le vale.

Hemos dicho que los personajes son únicos, por lo que la partida se inicia revelando a la vez los "equipos titulares", descartándose ambos bandos de los que pudieran salir "repetidos". En este caso, a ambos nos dió por Haldir, por lo que tanto Tío Trasgo como yo lo devolvemos a la baraja de juego. A partir de ahora quien lo juegue primero se quedará con él.

Asigno dos objetos menores (Capa Elfica para Glorfindel, Athelas para Beregond) y a jugar. A mi derecha coloco los lugares: es el mazo de localizaciones. A la izquierda mi baraja de juego (cartas de recursos, adversidades y los restantes personajes, magos incluidos). Tiro los dados trucados y empiezo yo. Robo una mano de ocho cartas (ver Fig. 2). Guapamente.

Como toda compañía que se precie, mis muchachos empiezan sus andanzas en Rivendel. En la Fase de organización bajo a Bifur (2 de Mente, sigo empleando 19). Si nos quedáramos aquí, el juego tendría poca salsa a la hora de entrar "fichajes". Es, pues, la hora de seguir echando un vistazo a las cartas de personajes. El segundo icono (la "mano negra") de la barra vertical izquierda muestra el atributo de Influencia directa. Es decir, los personajes más emblemáticos del mundo de Tolkien, por sí solos ya tienen carisma suficiente como para influenciar a otros personajes, que serán sus seguidores. La única condición: que el atributo mente del seguidor sea igual o menor que la influencia directa de su "líder". Así, reestructuramos nuestra compañía nombrando a Beregond seguidor de Glorfindel, y al bueno de Fili seguidor de Balin. Sumamos de nuevo: 8 + 5 + 2 = 15; por arte de magia yo, el Istar, vuelvo a disponer de 5 puntos "libres" de mi Influencia General (ver Fig. 3).

Estamos listos para el viaje, sólo queda una duda: ¿van todos juntos?. En el juego está completamente definido el concepto de Compañía, y es ciertamente la manera más segura de evitar ser aplastado por las adversidades que ponga en juego tu rival. Además, resultará de considerable ventaja incluir en una Compañía personajes con distintas habilidades (leyenda justo debajo de la ilustración: Fili es explorador, Balin es sabio; ambos son, también, guerreros), para aprovechar al máximo las opciones de las cartas de recursos más específicas. Ahora bien, una vez más, esta elección estará en función de la táctica decidida: más compañías de menos personajes serán más vulnerables pero visitarán más lugares; menos compañías más numerosas avanzarán lento pero seguro. Decido la "táctica-Clemente" y salimos todos juntos.



FIGURA 3: UNA COMPAÑÍA EN RIVENDEL

CAPA ÉLFICA, OBJETO MENOR DE GLORFINDEL

BEREGOND, SEGUIDOR DE GLORFINDEL

ATHELAS, OBJETO MENOR ASIGNADO A BEREGOND

FILI, SEGUIDOR DE BALIN

BARAJA DE JUEGO

PILA DE DESCARTES

PILA DE PUNTOS DE VICTORIA

ESPACIO PARA LAS FACCIONES RECLUTADAS

BARAJA DE LOCALIZACIONES

Let's go ... ¿a dónde?

Los recursos de facciones o aliados te indican dónde deben ser jugados (su lugar de origen según las novelas de Tolkien). Las cartas de lugares te indican si pueden ser jugadas en ellos objetos y, en caso afirmativo, qué tipo de objetos. Así pues, seleccionamos nuestro destino en función de las cartas de recursos que estamos en disposición de jugar. Repasando nuestra mano vemos que podemos elegir entre ir a los Puertos Grises a reclutar la Facción de los Elfos de Lindon, o intentar jugar el Gran Escudo de Rohan o La Piedra del Arca, ambos recursos-objetos (también debajo de la ilustración, vemos que el primero es un Objeto Mayor y el segundo un Gran Objeto). Narya es exclusivo de Gandalf, y como nuestro Istari sigue haciendo el remolón en el interior de la baraja de juego, lo dejaremos en paz (de hecho es una carta, de momento, inútil: carne de descarte al final del turno). Supongamos que nos inclinamos por jugar el Escudo de Rohan. Acudimos a nuestro mazo de localizaciones y ¡hop! nos topamos con el Monte Gram. "Jugable: Objetos: Mayores y Menores". Nos sirve.

El Movimiento será distinto en función de que estemos empleando las Reglas Básicas (RB) o las Reglas Estándar (RE). En las RB, el movimiento es simple: la Compañía se desplazará al lugar deseado desde el Refugio más cercano (la primera línea de texto de toda carta de lugar indica cuál es el Refugio más cercano; en nuestro caso, Rivendel); si el lugar está muy lejos, probablemente antes deberá hacer un tránsito previo desde el Refugio en el que se encuentra hasta el Refugio más cercano al lugar seleccionado. Para el desplazamientos se emplea un itinerario que aparece en el margen izquierdo de la carta de lugar; en este itinerario sólo aparecen los símbolos de cada tipo de Región, y no los nombres de las Regiones atravesadas.

FIGURA 4: MOVIMIENTO Y ADVERSIDADES

GLORFINDEL SE GIRA PARA ENFRENTARSE AL PRIMER GOLPE TROLL





Estos símbolos condicionarán los tipos de adversidades que el jugador rival puede jugar sobre la Compañía en movimiento. Es por esto que se llama a esta fase de cada turno de juego la fase de movimiento/adversidades: yo me muevo, y Tío Trasgo me muele a palos. Así, habrá adversidades que sólo se podrán jugar cuando una Compañía atraviesa una Región de la Oscuridad (por ejemplo, un Nazgûl), mientras que otras acecharán a quien se mueva por Tierras Salvajes (lobos, por ejemplo). Incluso habrá algunas que exigirán más de un símbolo (ej. Dragón de las Cavernas, que exige que la Compañía cruce dos regiones de Tierras Salvajes para poder ser jugado). Las RE permiten el movimiento por regiones, sin exigir hacer el alto en un Refugio. Un aviso: atención en este caso a las restricciones geológicas de la Tierra Media; las cadenas montañosas y el rio Andúin actúan de frontera natural entre varias regiones: o se dispone de Montaraces y ciertas cartas de suceso de movimiento, o se deberán dar extensos rodeos.

Un camino de rosas y vino

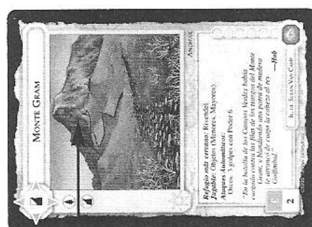
Cuando declaro mi movimiento y el lugar de destino, robamos las cartas que se indican al pie de la carta de lugar (2 para mí, 3 para mi rival; esto me pasa por meterme en "zona chunga": a más Oscuro es el destino, más cartas robará el rival para que le puedan salir más adversidades con las que castigarme por meterme en sitios malos). El pérfido Tío Trasgo sonrie; mala cosa. El itinerario mostraba un símbolo de Tierras Salvajes y uno de Tierra de la Sombra. En la mano de Tío Trasgo se agita una carta de Olog-hai (ver Fig. 4), que muestra en su barra de iconos que puede ser jugada sobre una compañía de paseo por una Tierra de la Sombra. La deja caer y ya está liada: es la hora de los mamporros.

Yo ahora podría aguarle la fiesta, dado que si recordáis en mi mano tenía la carta Ocultación, que permitía girar un explorador para cancelar un ataque contra su compañía. Así pues, girando a Fili y jugando este recurso de suceso breve (cartas que pueden jugarse en cualquier momento) evitaríamos a los trolls. Pero no; decido guardar la opción para momentos más difíciles y nos enfrentamos con ellos (¡qué sería si no de mi artículo-ejemplo!).

Una carta de adversidad-criatura es considerada un ataque. Un ataque puede tener más de un golpe. Para entendernos, si como podemos leer nos dicen que tenemos delante "Trolls. Tres golpes", lo mejor es que nos imaginemos que estamos frente a tres apestosos trolls. Si seguimos observando la carta, en el escudo de la esquina inferior izquierda encontramos dos valores que también tienen las cartas de personajes: son el Poder (izquierda) y la Resistencia (derecha). El Poder resume todas las capacidades de combate de una criatura, sea bueno o bicho, por lo que es el valor que emplearemos como base en la resolución de un combate.

Al grano. Lo primero que debo hacer es decidir quien se enfrentará a los simpáticos trolls. Digamos que Glorfindel, como jefe, se encarga del primero. Balin del segundo y Beregond del tercero. ¿Y los demás se lo miran? Hombre, pues no es necesario. Para reflejar esta situación de superioridad numérica de la compañía frente al ataque, cada personaje puede "apoyar" el ataque de un compañero, otorgándole un bonificador de +1 a su tirada. Ojo, que si los que eran más eran los bichos, el modificador iría a su favor. ¡Espera, no salgas corriendo! Todos conocemos a la gente de *ICE*, pero no sufras, esto no es el *Rolemaster*; la tabla de modificadores muestra tan solo cuatro situaciones a recordar (si el personaje atacado está ya girado -1, si está herido -2, si desea afrontar el ataque sin girarse -3, por cada golpe en exceso -1; ¡ya está!). Ahora sólo hemos de decidir los apoyos, jugar alguna carta de suceso breve (de tenerla) que pudiera incrementar nuestro poder y tirar los 2D6 para intentar superar el Poder de la adversidad. Ejemplo 1, el cachas de Glorfindel tiene Poder 8, tira un 3, total 11: derrota a un troll (poder 10) sin despeinarse. Balin tiene el incon-

FIGURA 5: JUGANDO EL OBJETO







EL LUGAR QUEDA GIRADO AL JUGAR EL OBJETO. DESPUÉS SERÁ DESCARTADO

BIFUR SE GIRA PARA JUGAR EL GRAN ESCUDO. DEBE AFRONTAR UN CHEQUEO DE CORRUPCIÓN

BEREGOND HERIDO

dicional apoyo de Fili (4+1) y saca un 7; total 12, y ya van dos. Con Beregond la cosa no está tan clara, ya que saca un 4, que sumado a su poder sólo da 8; el dúnadan empieza a sufrir lo que le suele suceder en las películas al amigo del bueno. Al no derrotar al ataque, Beregond queda herido; a continuación debe superar una tirada de Resistencia o verá el resto de la partida desde la pila de cartas fuera de juego. Sale un 4 en la tirada, por debajo de su Resistencia de 8, por lo que con un suspiro se coloca el personaje boca abajo (mirando al adversario) pero sigue en juego; no volverá a ser el de antes hasta volver a pasar por un Refugio. Lamentablemente él no puede usar su objeto menor curativo (Athelas), porque no puede ser girado (un "herido" es un "girado-plus").

Si nuestros amigos hubieran podido con los tres golpes (con todos los golpes de un ataque), sería el bicho quien debería hacer el chequeo de resistencia. Si lo falla, la carta de adversidad abandonaría la mano de nuestro bienamado Tío Trasgo para pasar a mi pila de puntos de victoria (recuerda, arriba a la izquierda; en este caso, 2 puntitos). Esta es la otra "dungeoniana" manera, pues, de obtenerlos.

Esto no se acaba aquí, ya que Tio Trasgo está en su derecho de seguir lanzando tantas adversidades como miembros conforman mi compañía. Lamentablemente pare él, no dispone de más cartas adecuadas a mi itinerario ni a mi destino.

Bienvenidos al Monte Gram

Jugar un objeto implica hacer frente a un Ataque Automático propio del lugar (segunda fila del recuadro de texto de la carta de lugar, en este caso, "Orcos, 3 golpes poder 6") que representa la reacción de sus moradores. Como casi todos nuestros personajes están girados (y el pobre Beregond herido), no estamos para fiestas y dejamos acabar el turno. Nos ahorramos contar lo que le pasa a la parejita de elfos (recibieron caña por un tubo) y nos plantamos al inicio de mi siguiente turno.

Lo primero es volver a enderezar a los personajes no heridos: ya estamos otra vez listos para la acción. Declaro que este turno no me voy a mover y Bifur juega el Gran Escudo de Rohan, quedando girado. Sus compañeros se enfrentan al ataque de los orcos siguiendo el sistema de antes. Se los pulen (las criaturas del ataque automático no tienen resistencia).

Como queda bien patente en la obra de Tolkien, todo objeto mágico comporta una tentación por el poder y un riesgo de corrupción (si no, que le pregunten a Saruman cómo le fue lo de ver el Plus por las Palantíri). En la esquina opuesta a los puntos de victoria (abajo a la derecha), las cartas de objetos muestran los puntos de corrupción que otorgan; estos son acumulativos por lo que cargarse de objetos aumenta el riesgo. En esa misma esquina, los personajes más codiciosos (Boromir, enanos, etc) muestran un bonificador negativo a estas tiradas; los más íntegros (Gandalf, hobbits) lo tendrán positivo. Total, tira y saca un 4 - 1 = 3; el escudo aportaba sólo 2, por lo que todo va bien (por el momento). Si llega a fallar por uno, se descarta personaje y objeto. Si falla por más, el personaje sale del juego. Por recordar, si el que falla es un Mago, éste pierde automáticamente la partida.

Hogar, dulce hogar

Tras la aventura en el Monte Gram, volvemos a Rivendel. Beregond aprovecha para ir al médico (se cura en la fase de organización), Bifur suelta el Escudo (los objetos mágicos pueden ser almacenados en un Refugio y pasan así directamente a la pila de puntos de victoria; de esta forma no sacas provecho de ellos, pero aseguras tu marcador).

Vuelve a ser momento de estudiar los recursos de nuestra mano. ¿Iremos a los Puertos Grises a intentar reclutar a los Elfos de Lindon? En los casos de influencia, entrarán en juego los bonificadores que muestran las cartas en función de lo carismáticos que sean los personajes y de las relaciones amor-odio entre los Pueblos Libres, así como la Influencia directa. Por ejemplo, si Glorfindel visita a los Elfos de Lindon, tendrá +1 por caer simpático a los de su raza (ver carta del personaje), +2 por ser elfo (ver carta de la facción) +2 de su Influencia directa (la "mano negra") + 2D6, y con ello habrá de obtener 9 o más (una vez más, lo indica la carta de recurso a jugar).

Ahora bien, a estas alturas bien nos podrían haber salido ya otras cartas que cambiaran nuestro objetivo. Piensa que con la tontería, al volver a Rivendel ya habremos robado cuatro veces, una por cada lugar visitado por mi compañía y por las de mi rival. En fin, se trata de ir encadenando turnos, sufriendo las simpáticas adversidades del rival y acumulando prestigio en nuestra carrera por el liderazgo en el Concilio que se va a celebrar a la vuelta de la esquina.

Que tengáis un feliz viaje por la Tierra Media; ...¡ si pasáis por Barad-dûr tenéis una cerveza pagada ! (tras sufrir los Ataques automáticos, of course).

EL MECANO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Uno de los pilares básicos de los juegos de cartas es la construcción y composición de los mazos; dependiendo de las horas dedicadas o estrategias dispuestas en el, posteriormente darán sus frutos. Sin lugar a dudas, otro de los puntos claves es la experiencia poseída por el propio jugador. Si teneis algun problema con la información, debereis recurrir a las reglas estándar (RE).

– SAM SAGAZ


ras una primera absorción y asimilación de las reglas, el jugador se enfrenta a su primer reto para con el juego, crear su propia y personalizada baraja. Simplemente teniendo una clara concepción de las reglas, fácilmente construiremos una baraja jugable; posteriormente, a medida que vayamos adquiriendo experiencia jugando, nos daremos cuenta de nuevas estrategias. A continuación os proponemos algunos consejos para no os sea tan difícil formar vuestro *deck*; sigue primero las directrices de las instrucciones del juego, después implementa estos consejos.

Procura incluir los suficientes lugares-refugio (unos tres o cuatro) del mismo tipo como para no tener problemas a la hora de constituir las compañías, además del resto de lugares incluye tantos como poseas de diferentes, aunque sólo uno, ver Concilio Libre (RE).

Procura incluir a los personajes de manera que no cargues demasiado en personajes de alto coste, pues solo podrás tener un par de ellos activos en juego y son fundamentales para tu desarrollo, así que procura intercalar personajes de coste alto con los de bajo. Procura que los personajes de alto coste puedan mantener bajo su control directo a los de coste bajo.

Cuida a tus personajes importantes o con habilidades útiles, sobre todo cuidado con los que restan puntos de victoria si son eliminados del juego, sacrifica si es necesario personajes menores (Ya pondrás más en juego).

Procura incluir sobretodo el par de objetos menores que se permiten al principio del juego.

Procura incluir alguna carta que te proporcione distintos tipos de puntos de victoria para evitar que tu oponente consiga obtener el doble de puntos de victoria por sus recursos.

Evita el cambio constante de los objetos para



MAZO "DEMO" N.º 1

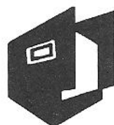
Personajes
Gandalf
Aragorn II
Boromir II
Celeborn
Elladan
Forlong
Galadriel
Gambling el Viejo Haldir
Haldir
Orophin
Vôteli

Objetos menores
Athelas
Capa Élfica

Lugares
Amon Hen
Campamento Lossadan
Ciénagas de los Muertos
Cima de los Vientos
Ciudad de los Hombres del Bosque
El Trono del Viento
Lórien (3)
Moria
Minas Tirith
Rivendel (2)
Sala del Manantial
Valle del Arroyo Sombrío

Adversidades
Arañas Gigantes (3)
Codicia (3)
Daelomin
Dragón de las Cavernas (3)
Gigantes (2)
El Equilibrio de las Cosas
Hoarmûrath de Dír
La Boca de Sauron
La Desolación del Dragón (2)
La Facción se Dispersa
Leucaruth
Perdidos en las Tierras Salvajes (2)
Smaug
Viejo Hombre Sauce (2)

Recursos
Alinear Palantir
Andúril, la Llama del Oeste
Discusiones Oscuras
El Canto del Gallo
El Retorno del Rey
Estrellas
Hombres del Bosque
Narsil
Narya (2)
Niebla (3)
Ramaviva
Palantir de Annúminas
Puertas del Amanecer (3)
Reforja (2)
Sol (2)
Vado (2)
Viaje Tranquilo por las Tierras Salvajes (1)



así no tener que efectuar tiradas de corrupción innecesarias.
Cuando no sepas a donde dirigirte por falta de cartas de recurso, muévete de un refugio a otro, para robar más cartas.
Cuando tengas muy cargados los personajes de puntos de corrupción, procura almacenar los objetos que den puntos de victoria.
No le lances al contrario las adversidades de una en una, procura guardarlas hasta enviárselas en grupos.
Cuando debas utilizar un itinerario superior a cuatro símbolos procura, ya que tardarás dos turnos en atravesarlo, evitar pasar, sobre todo, por dos regiones de símbolos iguales (por ejemplo, dos regiones de Tierras Salvajes) para evitar adversidades. Con el tiempo ya veras a lo que me refiero y cuales son las parejas de símbolos a evitar (ver RE).
No hagas compañías de pocos personajes para deambular por la Tierra Media, pues su media de vida es ridícula. En todo caso como mínimo aconsejo hacer compañías de dos o tres personajes.
Procura incluir unos cuantos Nazgûl en tu baraja para poder extraer adversidades de tu *sideboard* si te son necesarias (RE). Al igual que se aconseja sobre todo incluir siempre dos Magos para poder jugar uno, aunque tu contrario lleve los mismos.
Siempre que tu contrario se haya revelado como un mago en concreto apunta el máximo de adversidades que puedas contra él, pues si sale de juego ganarás automáticamente la partida.
Procura aprovechar al máximo los lugares, de manera que, si en un lugar te permiten jugar cartas de recursos-objetos menores y mayores, utilízalo para jugar en él cartas de recursos-objetos mayores.
Guarda en mano los sucesos breves y permanentes hasta el último instante en el que debas jugarlos, a menos que tengas que descartarte de algo. En tal caso, nunca está de más usar los sucesos permanentes de forma inmediata.
Ten ojo al jugar los sucesos duraderos, pues sólo duran un par de turnos. Guardalos hasta que sean totalmente necesarios.
Acuérdate de incluir cartas que modifiquen los itinerarios, pues te servirán para evitar de forma indirecta las adversidades del contrario y/o para jugar las tuyas más fácilmente.
Si se agota tu mazo de juego, tranquilo, esto no es *Magic*, podrás barajar tus descartes y crear un mazo de juego nuevo.

MAZO "DEMO" N.º 2

Personajes
Palando
Balin
Beregond
Bifur
Círdan
Fili
Gloin
Glorfindel II
Haldir
Kili
Oin

Objetos menores
Poción de Poder
Hierbas Curativas

Lugares
Bosque Viejo
Carn Dûm
Cima de los Vientos
Fortaleza Enana de las Montañas Azules
Isla de los Muertos que Viven
Puertos Grises (3)
Monte Gram
Rivendel (3)
Torre de Señales en Ruinas

Adversidades
Adûnaphel
Berto (Bûrat)
Guille (Wûluag)
Incursores Orcos (2)
Los Sirvientes se Agitan (3)
Medio-Trolls de la lejana Harad (3)
Noche de Morgul (2)
Olog-hai (Trolls) (2)
Perdidos en las Tierras de la Sombra (2)
Puertas de la noche (3)
Rogrog
Sombras asfixiantes
Tom (Tûma)
Tormenta de Nieve

Recursos
Baya de Oro
Búsqueda Meticulosa (2)
Clarividencia
Comunidad (3)
Discusiones Oscuras
Elfos de Lindon
Enanos de las Montañas Azules
Espada de Gondoling
Espejo de Galadriel
Golpe Arriesgado
Gran Camino
Gran Escudo de Rohan
Hierbas Curativas
La Piedra del Arca
Ocultamiento
Orcrist
Torques de Colores
Vial de Galadriel
Viaje Tranquilo por las Tierras Salvajes (2)
Viaje Tranquilo por las Tierras de la Sombra

Ejemplos de mazos

Para que no os quejéis, incluimos por el mismo precio un par de barajas de ejemplo. De hecho, son las que se utilizan para las demostraciones los próximos días 1 y 2 de Diciembre. Cada una de ellas, con sus propias estrategias y estratagemas. Estos dos mazos no tienen la posibilidad de ganar la partida llevando el anillo Único al Monte del Destino. Algunas de las cartas que componen estos mazos no se podrán jugar hasta que se utilizen las Reglas Estandar. Salta a simple vista la raza de los personajes que componen el mazo, en una predominan los elfos y dúnedain, y en la otra los enanos. Ambos poseen un número de lugares limitados por lo que se aconseja jugar los recursos con cuidado, pues podemos encontrarnos que no podremos poner en juego según que recursos posteriormente por falta de lugares y tener que esperarnos hasta que se agote el mazo de juego.
Los puntos de victoria de cada mazo se extraen de diferentes maneras, así el primero usa sobretodo cartas de recursos-sucesos permanentes que se han de jugar con otras cartas según unas condiciones estipuladas en las cartas. Por ejemplo, la carta *Alienar Palantir* debe jugarse cuando ya este en juego el *Palantir de Annúminas* para permitir usar las habilidades del *Palantir* a un personaje y además proporciona un par de puntos de victoria extras. Por el contrario el mazo contrario obtiene sus puntos mediante la puesta en juego de distintas Facciones (*Elfos de Lindon*, ...) o Grandes Objetos (*La Piedra del Arca*, ...).
Los dos mazos poseen distintas características. Mientras que uno incluye *Las Puertas del Amanecer*, para potenciar sus cartas de recurso contra las adversidades del contrario (Cartas como *Sol*, *Niebla*, ...), el otro por el contrario usa *Las Puertas de la Noche*, para hacerlo lo mismo pero con su adversidades (*Noche de Morgul*, ...).



TODO LO QUE USTED QUISO SABER SOBRE SATM Y TODAVÍA NO HA LOGRADO ENTENDER

Como en esta revista somos muy listos, somos conscientes de que el reglamento de *SATM* tiene cierta complejidad. Aunque dicha complejidad queda superada después de jugar las primeras partidas, queremos adelantarnos a los acontecimientos y en el siguiente artículo os comentamos cuáles pueden ser vuestras mayores dudas cuando comencéis a caminar por los transitados senderos de la Tierra Media. Por cierto, antes de leerlo os recomendamos leeros el librito de reglas del juego.

POR GALION EL PRÍSTINO

Influencia

aclaración de los conceptos de influencia general, influencia directa y seguidores: Cada jugador cuenta con 20 puntos de influencia general con los que puede controlar personajes. Es decir, en un momento dado no puede controlar un número de personajes cuya suma total del atributo de Mente supere 20, ni siquiera con los personajes iniciales que parten de Rivendel.
Sin embargo, todos los personajes cuentan con un atributo de influencia directo que como mínimo es de 0. En el caso de que dicho atributo sea superior a 0, el personaje puede utilizar su propia influencia para controlar a otros personajes, aliviando de esta forma el gasto en puntos de influencia de forma general. Para controlar a otro personaje mediante la influencia directa, ambos personajes deben encontrarse en el mismo lugar, y el personaje objetivo debe tener un atributo de Mente inferior al atributo de influencia directa del personaje que pretende controlarlo. A un personaje que es controlado de esta forma se le llama seguidor, y debe permanecer en todo momento junto al personaje que lo controla. En caso de morir el personaje que lo controla, un seguidor puede pasar a ser controlado mediante la influencia directa en la siguiente fase de organización. De no ser así, el personaje es descartado.

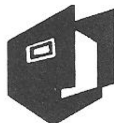
Movimiento

Puede que en un primer momento, la secuencia de movimiento no quede demasiado clara en el libro de reglas. Por esa razón, vamos a intentar aclararla en esta sección.
Imaginemos que un jugador tiene una compañía formada por cuatro personajes situada en el Refugio de Rivendel. La intención del jugador es mover a su compañía hasta el Monte Gram para poder jugar allí un Objeto Mayor que tiene en su mano. Al final de la fase de organización, el jugador que desea mover a la compañía coge la carta del Monte Gram del mazo de localizaciones (recordemos que las cartas del mazo de localizaciones pueden ser elegidas libremente) y la juega boca abajo. Una vez han finalizado la fase de organización y la fase de sucesos duraderos, el jugador pone boca arriba la carta de lugar (en este caso, del Monte









Gram). Como la compañía se ha movido hasta un lugar que no es un Refugio, el jugador que ha movido la compañía puede robar hasta 2 cartas de su mazo de juego (el número en la carta de lugares situado en la esquina inferior izquierda y que "mira" hacia el jugador que mueve), y el oponente puede robar hasta 3 cartas de su mazo de juego (el número en la carta de lugares situado en la esquina inferior izquierda y que "mira" hacia el oponente). Ambos deben robar como mínimo una carta. Acto seguido, el oponente debe comenzar a jugar adversidades. Si juega alguna Adversidad-Criatura, sólo puede utilizar las que se puedan jugar en el Monte Gram propiamente dicho, en un Bastión de la Sombra (el tipo de lugar que es el Monte Gram), o bien en una región de Tierras Salvajes o una región de Tierra de la Sombra (es decir, los tipos de región que se encuentran dentro del itinerario desde Rivendel hasta el Monte Gram). Hay que tener en cuenta que, como sólo existe un símbolo de Tierras Salvajes en el itinerario desde Rivendel hasta el Monte Gram, no se puede jugar contra la compañía ninguna Adversidad-Criatura que requiera la presencia de dos símbolos de Tierras Salvajes en el itinerario de la compañía (como, por ejemplo, un Gigante). Además, puede jugar cualquier adversidad que no tenga un requisito de terreno determinado (cartas de corrupción, de movimiento, etc.). Sin embargo, sólo podrá jugar un número de cartas igual al tamaño de la compañía (en este caso, un máximo de cuatro adversidades). También debe tenerse en cuenta que este límite de adversidades incluye cualquier carta de adversidades que es jugada durante la fase de movimiento/adversidades; es decir, también incluye una carta que lance el oponente en un combate para fortalecer a una de sus criaturas, o bien también incluye la acción de girar un suceso permanente que se encuentre en juego.

Combate

El combate queda suficientemente bien explicado en el libro de reglas del juego, que ya deberíais haberos leído (ya que si no es difícil tener dudas concretas sobre reglas que no se han leído). Sin embargo, si alguno de vosotros no entiende algún aspecto, sea del combate o de cualquier otra parte del juego, no dudéis en escribir a esta ínclita revista, desde cuya redacción resolveremos con gusto todas vuestras dudas. Nuestra dirección aparece en diversas páginas de esta revista, o sea que no hará falta que te la repitamos ahora.

Corrupción

Todos los personajes comienzan con 0 puntos de corrupción. Sin embargo, el factor de la corrupción, utilizado sabiamente, puede ser tan devastador para los personajes del contrario como el más poderoso de los dragones (y si no que se lo pregunten a algunos de nuestros dirigentes políticos). Así pues, no infravaloréis las cartas de adversidades que otorgan puntos de corrupción, ni tampoco las cartas que obligan a algún personaje a hacer algún chequeo de corrupción, pues pueden ser extremadamente útiles en un determinado momento...

Pongamos otro ejemplo. Supongamos que tenemos a un personaje del oponente, por ejemplo Fili, al que nos interesa eliminar, y no contamos con una Adversidad-Criatura que poder utilizar contra él. Sin embargo, nos damos cuenta de que lleva el Hacha de Durin, lo que, además de sumarle +4 al Poder, le otorga 3 puntos de corrupción. Asimismo, supongamos también que tenemos encima de la mesa a Ren el Impío, a quien hemos jugado como un Suceso Permanente, y que cuando es girado, obliga a un personaje a realizar un chequeo de corrupción. En la fase de movimiento/ adversidades de este turno, y para calentar un poco el ambiente, podemos lanzar sobre el pobre Fili una sabrosa Atracción de la Avaricia, lo que le otorga 2 puntos de corrupción más. En el siguiente turno, si no ha cambiado nada, podemos girar a Ren el Impío para obligar a Fili a hacer un chequeo de corrupción. En total, Fili tiene 5 puntos de corrupción, pero también cuenta con un -1 a todos sus chequeos de corrupción (ya se sabe, la habitual avaricia de los enanos). Por lo tanto, si saca un 7 ó más en la tirada no le pasará nada. Si saca un 6 ó un 5, será descartado, junto con el Hacha de Durin y cualquier otra carta que estuviera junto a él y no fuera un seguidor. Y si saca menos de 5, deberá salir del juego junto con el Hacha de Durin y cualquier otra carta que estuviera junto a él y no fuera un seguidor.

En fin, esto es todo para empezar. Esperamos que este breve repaso os haya ayudado a aclarar algunos conceptos. En el próximo número de LIDER, cuando ya hayáis tenido tiempo para probar el juego en toda su amplitud, comentaremos algunos de los aspectos de las Reglas Estándar, como la influencia sobre personajes, facciones y aliados del oponente. Asimismo, nos complaceremos en responder todas las preguntas y dudas que nos hagáis llegar. Hasta entonces, que Eru os ilumine el camino.







ENTREVISTA CON FRANCESC MATAS
SECRETOS AL DESCUBIERTO

Cuando este artículo salga a la calle estará a punto de llegar a las tiendas especializadas el juego de cartas del Señor de los Anillos. Detrás de este juego hay una ingente obra de creación y producción. Para saber los entresijos ocultos de una labor como ésta hemos entrevistado a Francesc Matas, gerente de JOC Internacional, licenciataria de ICE en España para la producción y distribución de este juego.



Francesc, ¿cuando surgió la idea de este juego?

La idea del juego surgió unos meses después de que se revolucionara y convulsionara todo el sector de los juegos especializados con el *Magic*. El *Magic* creó un impacto muy profundo en Estados Unidos y alrededor del mundo ya desde sus primeras semanas. En ese momento los principales creativos se plantearon por donde seguiría. De hecho, lo que se ha visto es que el mundo del rol no sólo ha sido capaz de hacer de plataforma de lanzamiento de este nuevo tipo de juego sino que son los mismos creativos los que combinan lo que es el juego de rol con las cartas.

El equipo de *ICE*, unos meses después, se entusiasmó con la idea ya que el soporte de cartas y el sistema de juego del *Magic* daba muchas posibilidades. Lo que se plantearon Fenlon y Coleman sobre todo fue adaptar lo que era la idea, la mecánica y el soporte de las cartas a un nuevo tipo de juego inspirado en *El Señor de los Anillos* y que no fuera igual al otro. Enseguida se vio que unas ilustraciones con toda la Tierra Media tendría un público cinco, seis, diez... veces más amplio que los mismos jugadores y que el juego tenía que ser de calidad.

Pete Fenlon (*ICE*) presenta *SATM* a JOC Internacional.



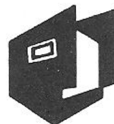
El juego nació como colaboración entre ICE y Wizards of the Coast, pero luego Wizards lo dejó correr. ¿Qué pasó entre las dos compañías que justifique este abandono?

Yo diría que hace dos años, medio año después del éxito ya indiscutible de *Magic* que convirtió a *Wizards of the Coast* en la primera empresa de juegos especializada, *ICE* hizo un acuerdo con *Wizards* que pagó sus buenos dólares para tener los derechos del juego. Dentro del acuerdo entraba la distribución de la creación. No se exactamente que parte tocaba a *Wizards* y que parte a *ICE*. Comenzaron a trabajar en el juego pero *Wizards* tuvo durante dos años el juego en cartera parado. Digamos que no hay explicaciones claras del porqué. Hay mil rumores, desde que han estado haciendo otras cosas, desde que la *Tolkien Enterprises* no quería que estuviera supeditado a otro juego o como suplemento de *Magic* y prefería un juego autónomo. Digamos que la dos líneas tenían posibilidades dentro de *Wizards* pero además había *ICE* por un lado y *Tolkien* por otro. Total, que en febrero de este año, *ICE*, al cumplirse los plazos del contrato y como *Wizards* no había empezado la producción del juego, volvió a recuperar los derechos y empezó a plantearse la producción. Nos reunió en febrero a los licenciatarios que estábamos interesados en Virginia, y nos planteó una coproducción ya que era algo demasiado grande para una sola empresa. Los que dijimos que si pagamos unos cuantos millones de ptas en febrero para que ellos pudiesen empezar la producción del juego.

Los de *Wizards* publicaron una nota diciendo que el juego era muy bueno, que las dos compañías (*ICE* y *Wizards*) eran antiguas en el sector y muy serias, que la relación era completamente amigable y que ellos confiaban en que el juego funcionaría muy bien pero que lo sacaría *ICE*. Yo diría que los de *Wizards* han de trabajar mucho para mantener y desarrollar el *Magic* y tenían que valorar cómo podrían llevar el lanzamiento de dos productos con mucho peso. Hay rumores que dicen que la parte más creativa de *Wizards* estaba en esos momentos demasiado ocupada por los plazos que tenían de licencias, etc. O sea, estaban dedicados a otras cosas.

¿Qué piensa que puede aportar este juego al mundo de los juegos de cartas? ¿Qué puede atraer más al público?

Por una parte el combate contra el contrincan-



te no es lo definitivo todo y que, claro, combates contra el otro. Es más estratégico, has de plantearte la idea de conseguir objetos, recorrer al máximo la Tierra Media reclutando personajes para demostrar que tú eres el más fuerte para enfrentarse contra Saurón. El punto principal es la adaptación a Tolkien. Otro punto es que es un intermedio entre el juego de cartas y el de rol. El juego a cinco es un juego de rol con cartas. De hecho, sus puntos fuertes son la ilustración para el coleccionista, el poder hacer un viaje a la Tierra Media y, por encima de todo, el hecho de que es divertido.

¿Piensa que está bien reflejado el mundo tolkiniano?
Sí. Nosotros, cuando pagamos mucho dinero para llevar a cabo todo esto, los peligros que teníamos eran dos. Primero: si las ilustraciones tendrían la calidad suficiente para reflejar el mundo de Tolkien y, segundo: la calidad del juego, o sea, hasta que punto la adaptación a una historia haría la cosa lenta y complicada o se mantendría la movilidad y agilidad del juego de catas. En ambos puntos estamos satisfechos.

¿Cómo se ha conseguido hacer este juego de forma simultánea aquí y en los Estados Unidos? ¿Cómo ha sido ese proceso?
Ya con la primera de las cuatro versiones beta de las reglas constituimos cinco grupos de playtesting aquí en España. El juego estaba totalmente hecho pero se trabajó mucho en la jugabilidad de las reglas. La discusión era hasta que punto era una cosa rápida y asequible, que es lo que se pide ahora en un juego de cartas de este tipo. De los cinco grupos ubicados en cinco ciudades diferentes surgieron muchas propuestas. Los europeos batallamos mucho para que el juego fuera acotado en tiempo y muy simple. El hecho de jugar con 18 o 20 puntos de victoria permite esto. Se puede acabar muy rápido.

¿Cree realmente que desbancará al Magic?
A nivel internacional, no. En Estados Unidos se ve que será el segundo juego indiscutible. Esto lo ha entendido hasta la imprenta que le ha dado prioridad. El tercer juego sería *Star Wars* a mucha distancia de los otros. A nivel español hemos trabajado mucho el plan de marketing de este producto, precisamente por esto ya que nosotros hemos introducido también el producto *Magic* en España y actualmente somos subdistribuidores de *Magic* en inglés y en castellano. Queremos mucho este producto y la conclusión a la que llegamos es que es posible debido a los muchos fans de Tolkien que existen en nuestro país.

¿Como va a compaginarlo con el otro juego de cartas importante, el Magic?
No solo nosotros, piensa que los principales licenciatarios europeos de *ICE* también lo son de *Magic*. Hay muchos que coinciden ya que los que tienen el Tolkien en su país acostumbran a ser los que mejor están situados también. Nosotros no tenemos ningún problema: cuanto más se vendan los dos juegos mejor.

¿Cual espera que sea la cifra de ventas?
Hemos producido 10 millones para la primera tirada limitada aunque parezca increíble. Pero el reto está en el año que viene por saber cual será la cadencia en la distribución. Creemos que un éxito sería el hacer de tres a cuatro ediciones anuales para llegar a 40 millones de cartas en el 96 lo que traducido en pesetas vienen a ser casi 1000 millones.

¿A que sector de la población cree que les gustará más?, ¿Que edad es la más probable?
Tiene dos niveles muy claros: uno es el adulto (30-50 años) que hará la colección y que querrá tener todos los enanos, los nazgul, los 9 de la compañía, Bolsón Cerrado, etc. La otra parte es la gente joven o estudiante que comprende desde los 8-9 años hasta el grueso del comprador que podemos situarlo entre 12 y 13 años, aunque hay que considerar que los de 18 años tienen más poder adquisitivo. Atraerá a más gente ya que en este país entre los 13 y 14 años casi todo el mundo está leyendo el Hobit. Hasta para los másters de rol cuando vean algunas cartas las utilizaran para servir de atrezzo a sus partidas: localizaciones, personajes importantes, etc.

¿Cómo serán los torneos de este juego? ¿Habrá un ránking?
Los torneos comienzan con las demostraciones del 1 y 2 de Diciembre en 100 Tiendas, con 100 compañías Istari. Ahora mismo tenemos unos 500 Istari demostradores que han aprendido el juego para enseñar a jugar y 110 tiendas concertadas. Aún nos faltan 9 provincias por lo que calculo que llegaremos a las 120. En el momento de la demostración tanto el Istari que demuestra como la persona que acude a la demostración tienen una puntuación y comienza el ranking. Este ranking será muy amplio, extendiéndose por todas las provincias de España. A partir del día 3, los clubs, tiendas u otras entidades, cualquier centro social o recreativo puede hacer su torneo Istari. Para ello simplemente nos ha de pedir la documentación, nosotros le daremos los formularios a rellenar y ya está. Habrá una novedad en el punto de los torneos y es que además de estos existirá el "reto". Dos Istaris de cierta categoría pueden retarse con los de nivel inferior. Con esto se permite, fuera de los circuitos de los torneos, aumentar la propia puntuación. Todo esto supone una organización enorme pero ya estamos acostumbrados por anteriores experiencias como el torneo del *Día de JOC* de *Magic* y otros torneos y opens. Para que el jugador se sienta protegido en sus derechos procuraremos que la parte más directa de la organización no juegue y el control no será de *JOC* sino que dependerá del Ayuntamiento de Barcelona que ha hecho un acuerdo con una institución, l'Annex de Golferichs, que entiende de juegos. Allí tendrá su sede el control del ránking.

¿Como será la clasificación?
Habrá un Istari ganador de cada torneo y habrá torneos por ciudades, estatales y hemos hablado con los otros licenciatarios para hacer uno europeo cuya final podría tener lugar en Essen, en la feria del juego de Essen que es la principal feria de usuarios del mundo. También estamos hablando con los de *ICE* para que se animen a hacer uno, no solo en Estados Unidos sino también a nivel mundial.

¿Cuales son las futuras ampliaciones?
Los Dragones, más de combate, prevista para mayo del 96 y *Los Retoños de la Oscuridad*, para octubre-noviembre del mismo año. La idea es ir recorriendo la temática tolkiniana que tiene muchas posibilidades de ambientación.

¿SATM va a suponer un abandono paulatino del rol o el cierre de alguna línea?
Nosotros no consideramos que el impacto de los juegos de cartas sea negativo en los otros juegos ya que hemos vendido lo mismo que antes. Quizás lo que sí hay es un proceso de selección por parte del jugador con lo que algunas marcas salen penalizadas. El rol tiene una potencia muy grande. Hay algunos que pronostican que el rol volverá a subir aunque creo que más especializado.

Ahora que se ha llegado al final del camino por lo que a la producción del juego se refiere, ¿qué valoración se puede sacar del proceso?
Hay algunas anécdotas divertidas. Bastante gente nos ha asegurado que como Carta Mundi hacia las cartas de *Magic* y las nuestras pues no nos daría las cartas a tiempo. Sobre esto, tiempo al tiempo, se podrá comprobar en las tiendas. Otros aseguraban que nuestro juego de cartas en español saldría en enero. Estamos muy divertidos con esto, nosotros lo sacaremos el 1 de diciembre. Otros decían que el inglés saldría en octubre. Pues saldrá la semana del 4 de diciembre al igual que el del castellano.

EL DÍA D

El 2 de diciembre, como anticipo a la aparición en el mercado del juego de cartas coleccionables de El Señor de los Anillos, tendrá lugar una de las actividades promocionales más importantes desplegadas en nuestro país dentro del sector lúdico. Ese día, 100 compañías de demostradores repartidas por todo el territorio nacional (e incluso con alguna salida al extranjero) presentarán a la afición este nuevo juego. Unos 500 demostradores iniciarán a más de 5.000 personas en este nuevo juego. En nuestro país 10 millones de cartas (que equivalen a 22.600 colecciones completas) estarán al alcance de los aficionados españoles, que de esta manera no estarán en desigualdad de condiciones respecto a jugadores de otros países.

POR LA REDACCIÓN

Andalucía
Alge Video Club (Algeciras)
Quorum Libros (Cádiz)
Casa Pastora, S.A. (Sanlúcar de Barrameda)
Guillermos, Los (Córdoba)
Tecno-Model Cordoba (Córdoba)
Alquerque de 9 (Granada)
Dune Comics (Granada)
Flash, Libreria Joven (Granada)
Alosno 11 Comics, Libreria (Huelva)
Nicol (Jaén)
Kopyas Concepción Segura (Linares)
Hobby Manía (Málaga)
Zoco, Libreria (Marbella)
Checklist Comic (Sevilla)
Dibujos Animados (Sevilla)
Legend (Sevilla)
Viceceversa (Sevilla)

Aragón
Saga, Libreria (Zaragoza)
Ludo Z, S.L. (Zaragoza)

Asturias
Hechicero, El (Avilés)
Arco iris (Gijón)
Capua Hobby´s (Gijón)
Manso, Almacenes (Gijón)
Bazovi, S.L. (Oviedo)
Norma Comics (Oviedo)

Baleares
Kenia (Palma de Mallorca)

Canarias
Game Over Cybertienda (Las Palmas de G.C.)
Moebius (Las Palmas de G.C.)
Elfo Gris (Tenerife)

Cantabria
Nexus 4 (El Astillero)
La Mar, Juguetería (Torrelavega)

Castilla-La Mancha
Caos (Ciudad Real)
Almudí (Cuenca)
Tiempo Libre (Talavera de la Reina)

Castilla-León
Hedy (Burgos)
Elektra Comics Cadiz (León)
Rol Play (León)
Gil, Jugueteria (Palencia)
Comics Doré (Salamanca)
Biper, C.B. (Segovia)
Micrón Libreria (Valladolid)

Cataluña
Central de Jocs (Barcelona)
Drac Club - Sagitari (Barcelona)
Dreams (Barcelona)
Norma Editorial,S.A.(Barcelona)
Queimada (Barcelona)
Zona de Joc, S.C.P.(Barcelona)
Tinter, El (Berga)
Balanguera, La (Cerdanyola)
Torrente, Jugueteria (Cerdanyola)
Arc Voltaic, Libreria (Gavà)
Fantastic Granollers (Granollers)
Aqualata, Libreria (Igualada)
Calgil Rol (L'Hospitalet de Llobregat)
Hobby Jocs, S.A. (L'Hospitalet de Llobregat)
Dos de Picas (Manresa)
Robafaves, S.C.C.L. (Mataró)
Jocs i Fantasía (Molins de Rei)
Aleph (Sabadell)
Trelec (Sabadell)
Rolegame (Sta. Coloma de Gramenet)
Carreras jocs (Terrassa)
Gargamel, Joguines, S.L. (Vic)
Mulassa, La (Vilanova i la Geltrú)
Joker Jocs de Blanes, S.L. (Blanes)
Parés, Antonio (Figueres)
Sant Jordi, Libreria (Girona)
Zeppelin (Girona)
Cortina (La Pobla de Segur)
Taleia (Lleida)
Nostromo (Reus)
A Tot Tren (Tarragona)
Selva dels Jocs, La (Tarragona)
Gozalbo (Tortosa)

Euskadi
Ronin (Vitoria)
Anton Cortés, Eduardo (San Sebastián)
Armageddon (San Sebastián)
Guinea Hobbies (Algorta)
Joker (Bilbao)

Extremadura
Alquimia (Badajoz)
Maqueta Control (Cáceres)

Galicia
Super hobbies (La Coruña)
Paz, Libreria (Pontevedra)
Caprichiños (Vigo)

La Rioja
Gonlez, S.A. (Logroño)

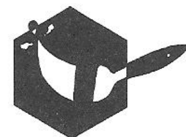
Madrid
Alcala Comics (Alcalá de Henares)
All Stars (Leganés)
Actial, S.A. (Madrid)
Akira Comics, S.L. (Madrid)
Alfil Juegos Editores, S.L. (Madrid)
Atlántica Comics (Madrid)
Excalibur (Madrid)
Generación X (Madrid)
Goblin, El (Madrid)
Metrópolis, S.L. (Madrid)

Murcia
Comic Rol, S.L. (Albacete)
Stuka (Cartagena)
Hobby Modelismo, S.L. (Murcia)

Navarra
Capycua (Pamplona)

Valencia
Ateneo (Alicante)
Francés, Libreria (Benidorm)
Ulises, Libreria (Benidorm)
Ilicitana-Rol&Comics (Elche)
Mold Rod Disc (Castellón)
Entrelínies (Gandía)
Dominia (Valencia)
Ludómanos, S.L. (Valencia)
Robby (Valencia)

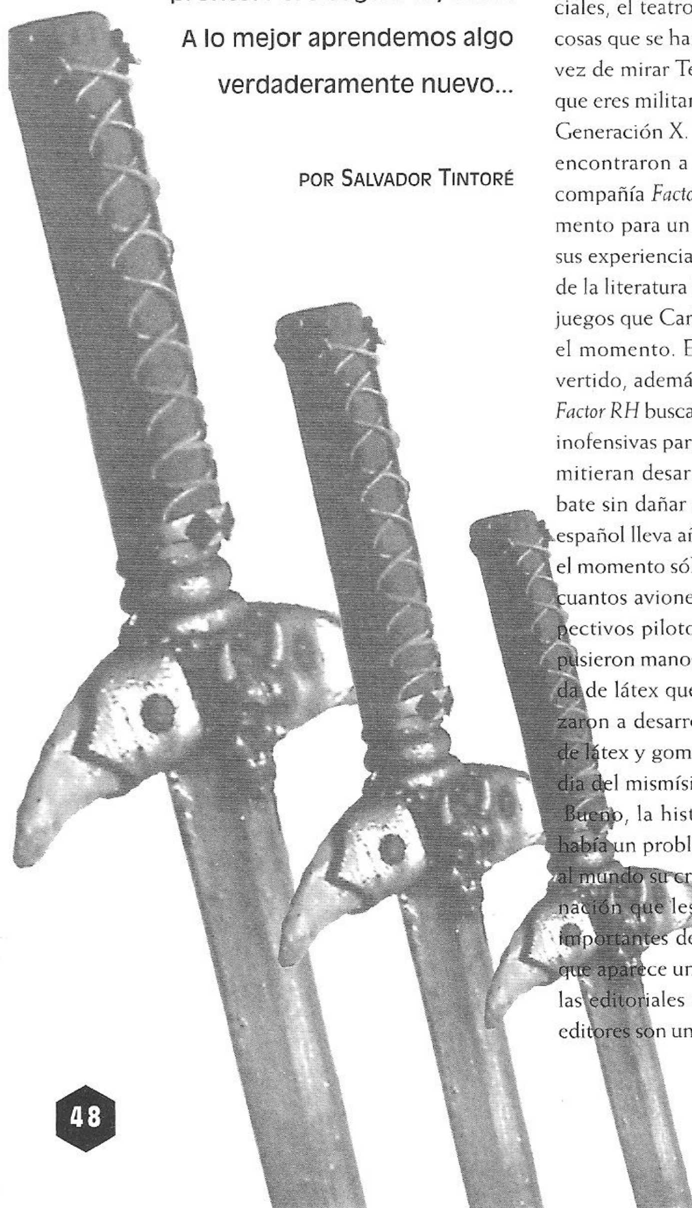
Argentina
Figueroa Importaciones (Capital Federal)



YGGDRASIL, 100% PURO ROL EN VIVO

Sí, bueno, ya sé. Se supone que esta sección trata del pintado de figuras, maquetas, dioramas y todas esas cosas. Pero el que escribe esto está un poco harto de tantas zarandajas y de redactar artículos del tipo ¿cómo se pintan los mocos de un trol en celo? Así que cuando se me dio la oportunidad de escribir un artículo sobre la gente de Yggdrasil no lo dudé ni un momento: Lo meto en el Pincel de Marta. No es gratuito. Existe un motivo, y lo veréis pronto. Pero seguid leyendo. A lo mejor aprendemos algo verdaderamente nuevo...

POR SALVADOR TINTORÉ



Un poco de historia

Hasta el momento se podía decir que si algo cojeaba en el mercado rolero nacional (respecto a mercados más veteranos como el anglosajón) era precisamente el aspecto del rol en vivo. Naturalmente han habido muchos intentos de solucionar esta carencia. Algunos simplemente patéticos (no mencionaremos ninguno por eso del respeto al honor, pero patéticos un rato, oiga) otros mucho más atrevidos, innovadores y divertidos. El mundo de *Yggdrasil* se encuentra, precisamente, entre estos últimos.

Pero no nos precipitemos. Primero la historia, en todo buen artículo ha de haber una buena historia ¿no?. Hablemos de dos chicos del País Vasco llamados Carlos Barea y Arantza Fernández, aficionados como pocos a los efectos especiales, el teatro y decorados. Toda esa clase de cosas que se han de hacer cuando eres joven, en vez de mirar Tele Cinco y justificarlo diciendo que eres militante de un grupúsculo llamado La Generación X. Pero sigamos, Carlos y Arantza encontraron a Aitor y Unai, que formaban la compañía *Factor RH* y habían creado un reglamento para un juego de rol en vivo a partir de sus experiencias en el teatro y su conocimiento de la literatura fantástica y de los juegos de rol, juegos que Carlos y Arantza no conocían hasta el momento. El reglamento era sencillo y divertido, además de inocentón.

Factor RH buscaba gente capaz de fabricar armas inofensivas para su juego, pero que a la vez permitieran desarrollar un buen sistema de combate sin dañar al usuario -de hecho, el ejército español lleva años buscando lo mismo, pero por el momento sólo ha sido capaz de estrellar unos cuantos aviones de segunda mano con sus respectivos pilotos-. Así que Carlos y Arantza se pusieron manos a la obra y, a partir de una espada de látex que compraron en Londres, empezaron a desarrollar todo un nuevo armamento de látex y gomaespuma que provocaría la envidia del mismísimo Michael Jackson.

Bueno, la historia ya está casi acabada. Sólo había un problema ¿cómo iban a dar a conocer al mundo su creación? Empezaron una peregrinación que les llevó por todas las editoriales importantes del mundo rolero. Como siempre que aparece una propuesta original y divertida, las editoriales se cerraron en banda. Todos los editores son unos animales de costumbres curiosas, una de ellas es no editar nada bueno (o casi nada). Otra de ellas consiste en pensar que todo lo bueno es extranjero (y entonces se traduce mal para permanecer fiel a la primera costumbre). Las otras costumbres se refieren al ámbito de la gastronomía y no es cuestión de referirlas aquí.

Finalmente apareció alguien que les abrió la última puerta (en todas las historias con final feliz siempre aparece un alma caritativa que abre la última puerta). Este alma se reencarnó en las personas de Toni Marí y Francesc Barrios, que habían creado una pequeña cooperativa para publicar juegos de rol y darlos a conocer. Por cierto, se conocieron a través de esta misma revista (¡Cielos es LIDER! ¡te has vuelto a equivocar!). Para que luego digan que sólo vale para envolver bocadillos. Toni y Francesc se pusieron en contacto con José Macizo que se iba a dedicar en principio a ilustrar el juego de *Factor RH*, pero le entusiasmó tanto la idea que no tardó en añadirse al proyecto. Las dos últimas piezas ya estaban unidas. Si fuera un escritor de sagas diría ahora "...y de la semilla de la artesanía de Carlos y Arantza, en la tierra de la imaginación de *Factor RH* y con el trabajo de Macizo, Toni y Francesc; nació un hermoso árbol. Los hombres lo conocieron con el nombre de *Yggdrasil...*"

Pero como no escribo sagas, me limitaré a decir que le echaron un par de güevos (con perdón) al asunto y aquí están, dispuestos a demostrar que empresas pequeñas pero emprendedoras, formadas por amigos (y no por figurantes codiciosos) tienen mucho que decir en este mundillo. Quizás los hayas visto alguna vez. Estuvieron en los pasados Días de Shock, su parada llena de vistosas armas era la que más llamaba la atención. Y durante las próximas *GenCon* (ya celebradas cuando leas estas líneas) harán su presentación oficial. Desde aquí solo nos queda desearles toda la suerte del mundo. Estoy seguro de que oiremos hablar de ellos en el futuro.

Yggdrasil, espada y brujería

Quien haya intentado alguna vez jugar (u organizar) un rol en vivo sabrá que es una tarea difícil y que suele acabar con frecuentes crisis de nervios de los organizadores o bostezos unánimes por parte de los jugadores, dependiendo del trabajo empleado. Si algún afortunado ha jugado con espadas de látex sabrá que es una



auténtica delicia que le da un toque único y muy especial al rol en vivo. Además te permite pegar tranquilamente al contrario sin tener que pagar luego la factura del hospital. Pero eso es secundario, claro.

Bromas aparte, el mayor problema de un rol en vivo es saber combinar inteligentemente las secuencias de investigación e interpretación (los pedantes dicen "roleplaying") con un buen sistema de combate, para que haya variedad y nadie se aburra. Ya dijimos que *Factor RH* tenía un juego que iba a publicar *Yggdrasil*. Este juego se llama, precisamente, *Espadas y Brujería*. Y combina sabiamente los elementos antes enunciados. Quizás merezca la pena que nos detengamos mínimamente para comentarlo.

– Temática y ambientación: Bien, a estas alturas ya es fácil averiguar que *E y B* es un reglamento para juegos de rol en vivo. Yo supongo que ya sabemos de qué va esto, y si no lo sabes, *E y B* dedica gran parte de su primer capítulo a explicártelo. Y si hemos hablado de espadas (y brujería) tampoco parece muy difícil concluir que está ambientado en una época medieval fantástica. Vale, eres un monstruo de la lógica. Ahora déjame añadir algunos detalles más. El mundo reúne todos los tópicos-típicos de un medieval fantástico. Así que en este aspecto no aporta nada nuevo. Pero es que ha de ser así. Este mundo ha de ser lo suficientemente amplio y genérico como para que cada uno pueda adaptarlo al sitio donde vaya a jugar y pueda aportar los detalles que más le convengan. Si jugamos en Asturias convertimos sus prados en La Gran Llanura y añadimos algunos toques más, podremos convertirlo en cualquier llanura de cualquier juego medieval fantástico que deseemos. Y lo mismo se aplica a un bosque de País Vasco o a una playa mediterránea. La imaginación, ya lo sabemos, no tiene límites.

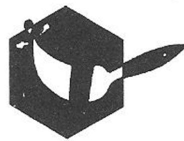
– Creación del personaje: Casi cualquier profesión y raza típicas de un medieval fantástico se permiten en *E y B*. Puedes ser un guerrero, mago, alquimista, senador, elfo, enano...La lista es prácticamente ilimitada (y siempre se pueden crear más, si las que hay no te gustan). El jugador es libre de elegir cualquiera de ellas, salvo algunas razas que quedan reservadas para los PNJs. En función de tu raza y profesión se determinarán ciertas "habilidades" como puedan ser la resistencia mágica, el número de golpes que puedas aguantar, conjuros innatos o las tasas (experiencia) que se debe invertir al final de la partida. El juego da mucha importancia a la creación del personaje (como debe ser) y da abundantes consejos sobre el modo de disfrazarse de la mejor manera para representar al personaje. Además exige la creación de una historia del personaje (los pedantes lo llaman Background), lo que añade mucho encanto al personaje. Todo este tipo de actividades preparatorias (creación, historia y disfraz) deben hacerse, lógicamente, antes de la partida.

– Sistema de juego:

a) La interpretación. Los Pnjs: *E y B* es un juego de rol en vivo que da mucha importancia a la interpretación de los personajes y su relación tanto con otros personajes como con PNJs de todos los tamaños y colores (aunque, con alguno de ellos sólo se puede dialogar de una forma...). Bueno ¿qué os vamos a contar de esto? al fin y al cabo la interpretación de un personaje de un rol en vivo es igual (o casi igual) a la de un juego de rol de mesa. Bueno, vale, en un rol en vivo es más difícil montar en un dragón, pero si lo consigues mejor para ti. En cuanto a los PNJs, forman un elemento esencial de la partida, como los jugadores. Pero a diferencia de éstos, los PNJs son proporcionados por la organización (eso, el grupo de locos que monta la partida) y, naturalmente, ya tienen unas pautas de actuación predefinidas y más marcadas (frente a la plena libertad que tienen los jugadores). Sin embargo, creedme, puede ser tan divertido interpretar a un PNJ como a un personaje.

b) El combate y la magia: Este es uno de los aspectos más curiosos (y entrañables) de *E y B*. Ya hemos adelantado antes que es un sistema un tanto ingenuo y lo es porque, precisamente, se basa en la confianza (algo que no está muy de moda hoy en día). Pero es precisamente esta ingenuidad y sencillez la que permite resolver la mayoría de problemas con los que se enfrenta un sistema de juego de rol en vivo. Me explico; durante la partida puedes llegar a tener que pegarte (con las armas de látex, claro) con otro personaje o PNJ (que, no olvidemos, también es un ser humano de carne y hueso). En este momento crítico de dudas e incertezas haces de tripas corazón y decides lanzarte al combate - ¡Qué diablos! ¡este tío es un asqueroso y se la estaba buscando!-. Bueno, que gane el mejor. El problema consiste en el modo de determinar el ganador. La solución es bien sencilla, ¡a pegarse con las armas de látex!. Cada golpe que se consiga infligir al contrario será un punto de vida menos para éste. Y aquí entra en juego la confianza, si el contrario dice que un golpe no le ha impactado se le ha de creer. Y viceversa. Aunque pueda parecerlo el sistema no es brutal (las armas de látex son completamente inofensivas). Simplemente se han de respetar unas normas mínimas de seguridad (que *E y B* se encarga de marcar muy bien) y evitar todo contacto físico que no sea mediante estas armas. Luego se han de tener en cuenta algunos detalles como puedan ser la profesión, raza y puntos de vida del personaje así como la posibilidad de que tenga en activo algún conjuro de protección.

Si pierdes el combate, mala suerte, pero no hay cosa más original que ir a celebrar tu propia muerte con un par de cervezas. Y mañana será otro día. Por lo demás hay que tener en cuenta



que el sistema de combate es bastante "mortal", es decir, es relativamente fácil morir sobre todo si te enfrentas a más de un rival a la vez (real como la vida misma). De este modo los jugadores se lo pensarán dos veces antes de iniciar una lucha (aunque hay veces que ésta sea imprescindible) y así se acaba de asegurar el equilibrio en la partida.

En cuanto a la magia el sistema también es bastante sencillo. Baste señalar que el juego distingue entre dos tipos de magia: la de mago y la de clérigo. La de mago es más bien ofensiva mientras que la de clérigo se especializa en conjuros tales como las protecciones y las curaciones (¿os suena?). El personaje que sea mago o clérigo (o ambas cosas) ha de realizar su selección de conjuros antes de comenzar la partida y lo comunica a los organizadores. Por lo demás la magia de mago se basa en unas tarjetas de colores (según el conjuro) que lleva el jugador y que rompe (a la vez que recita una invocación en voz alta) cuando quiera usar el conjuro. La magia de clérigo, por el contrario, se basa en la oración (sin tarjeta). Se supone que los jugadores que reciben el hechizo conocen ya sus efectos, y contra estos sólo pueden aplicar su resistencia mágica (de tenerla, claro). En caso de duda siempre se puede acudir a los árbitros de la partida.

– Sobre la partida y algunos detalles más: *E y B* está pensado para que cualquier club pueda organizar sus propias partidas de rol en vivo. Para ello dedica un capítulo entero a explicar el modo de organizar partidas y controlarlas así como unas cuantas ideas para partidas y una aventura lista para jugar.

Pero aún hay más; *E y B* permite la posibilidad de que los personajes progresen (mediante un curioso sistema de experiencia) y que puedan ser usados de una partida a otra, incluso cuando las partidas sean organizadas por diferentes clubs. Así que el intercambio cultural está garantizado, lo que añade más originalidad al juego.

Yggdrasil, la forja

Pero *Yggdrasil* no se limita a sus aventuras editoriales. Carlos y Arantza, los artesanos del equipo, dedican su tiempo a "forjar" armas y un chico llamado Isma se dedica a trabajar algunos complementos de cuero (como bolsas para monedas o libros de magia) para el juego de *E y B*. Los precios oscilan entre 1.000 pesetas una bolsa de cuero, a 15.000 pesetas un escudo grande. Entre estos dos extremos se puede encontrar un poco de todo: Desde todo tipo de hachas y espadas hasta libros de mago. Y si quieres que te hagan algún arma o complemento original sólo tienes que enviar el proyecto y te harán un presupuesto sin compromiso alguno.

Quizás los precios puedan parecer un poco caros a primera vista pero, creedme, no lo son tanto. La fabricación de armas de látex es una labor artesanal, lenta y difícil a la que se debe dedicar mucho tiempo y paciencia. Además, el acabado de las armas es muy bueno y ,en mi opinión, no tiene nada que envidiar a las armas que se fabrican en Inglaterra o Estados Unidos. De todas formas, la gente de *Yggdrasil* -en una muestra de honradez sin precedentes en el mundillo del rol- han decidido hacer de su capa un sayo y, conscientes de que no todo el mundo puede permitirse el lujo de comprar sus productos, dedican todo un capítulo de *E y B* a explicar cómo se fabrican las armas de látex y los complementos. Después de algunas intentonas quizás comprendamos que los productos que venden no son tan caros ya que más del 75% del precio se destina al propio material.

Bueno, las armas de látex eran la excusa perfecta para poder hablar de *Yggdrasil* en esta sección ya que todo el proceso de fabricación y acabado está más relacionado con los temas de los que solemos hablar aquí. Pero no voy a explicar ahora cómo se hacen las armas. Esto requeriría varios números de la revista y tampoco se trata de hacer competencia deshonesta a estos muchachos. Así que ya lo sabes, si quieres saber como se hacen lo mejor es que compres un ejemplar de *E y B*, además, seguro que ellos sabrán explicarlo mejor que yo.

Conclusiones

El proyecto de *Yggdrasil* es una de las propuestas más valientes que he tenido oportunidad de comentar en los últimos tiempos. No se trata tan sólo de poner en marcha una editorial y una "forja" si no de acabar de asentar aquí un tipo de juego de rol, el rol en vivo, que hasta el momento había conocido muy pocas iniciativas de este tipo. Además, *Yggdrasil* no tiene vocación de exclusividad. Buscan difundir el rol en vivo por todo el país, fomentando la participación activa de todas las personas y clubs que quieran apuntarse al proyecto. Para ello editan un fanzine-gratuito-informativo-de aparición caótica bautizado con el nombre de *Kenningar*.

Tanto el juego como sus productos valen la pena y nos pueden proporcionar mucha diversión, ya que nos lanzan a un concepto del rol en vivo que pocos seríamos capaces de imaginar.

Antes ya les hemos deseado suerte. Ahora sólo nos queda darles las gracias.

Agradecimientos y dedicatorias

Yo también soy un animal de costumbres raras así que no puedo acabar un artículo sin destinar unas pocas líneas a los agradecimientos y dedicatorias de rigor, allá vamos: A Macizo por sus explicaciones (¿Macizo es un apodo?), a Francesc (Nos vemos en el Ragnarok), a Mario por ser el culpable de presentarme a esta gente (para eso están los amigos ¿no?). A Carlos y Arantza por ser como son. Y a mi profesor de filosofía ("Señor Víctor") por hacerme dudar una vez más (no quiero ser un mercenario).

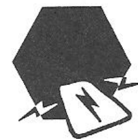
Si quieres ponerte en contacto con la gente de *Yggdrasil* escribe a *YGGDRASIL JOCS*, Apartado de correos 171, 08440 CARDEDEU o simplemente llama al teléfono (93) 420.16.99

El hombre es un niño que cuando razona es como un animal, pero cuando juega es como un dios (F. Schiller).



JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL





MARVEL OVERPOWER
EL JUEGO DE CARTAS DE LOS SUPERHÉROES DE MARVEL

De todos los superhéroes y supervillanos que habían participado en aquella batalla, sólo Spiderman y el Doctor Octopus quedaban en pie. Por enésima vez uno era la némesis del otro. Aunque en esta ocasión el combate no había causado ningún daño a la sufrida New York. Los superhombres habían encontrado en una tienda repleta de extraños juegos uno que les llamó la atención: un juego de cartas que simulaba sus enfrentamientos. Desde entonces dejaron de pegarse de verdad (que ya estaban un poco cansados) y resolvieron sus problemas a golpe de carta. El juego que tanta paz trajo a la Gran Manzana no fue otro que Marvel Overpower, El Juego de Cartas Definitivo del Universo Marvel.

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



OverPower es un juego de cartas coleccionables que simula enfrentamientos entre personajes de la compañía editora de cómics de superhéroes *Marvel Comics*, sobradamente conocida en España gracias a la edición que hace *Planeta De Agostini* desde *Cómics Fórum* de sus cómics. La colección completa es de casi 400 cartas y se presenta en el mercado de la forma ya común a casi todos los juegos de cartas: en barajas y en sobres. Pero con una diferencia principal: las barajas no son una cantidad de cartas aleatorias sino que hay seis estándar, cada una con cuatro héroes (superhéroes o supervillanos), las cartas necesarias para ellos (55), 7 cartas de misión y el libreto de reglas. De hecho, están tan bien pensadas y equilibradas que con una baraja recién comprada, un poco de suerte y un mínimo conocimiento del juego se tienen bastantes posibilidades de ganar a alguien con una baraja preparada. En total, entre superhéroes y supervillanos, hay 39 personajes distintos. De ellos, 24 se pueden conseguir comprando las seis barajas básicas, y el resto aparecen en los sobres. *OverPower* está editado por *Fleer Entertainment Group*, principal productora de trading cards (cromos, para los de ciencias), cuya propietaria es *Marvel Entertainment Group* que casualmente también posee a *Marvel Comics*.

Tipos de cartas

En *OverPower* hay siete tipos distintos de cartas. Las cartas de héroe representan a los superhéroes y supervillanos. No se incluyen en la baraja sino que desde el principio se disponen en la mesa. En cada una de ellas aparece el nombre, un dibujo del personaje y tres números que oscilan de 1 a 8 y representan los tres tipos de poder: energía, lucha y fuerza. Las cartas de poder son la unidad básica de ataque y defensa. Cada una tiene un número de 1 a 8 y un tipo de poder. Además hay comodines que valen por los tres tipos de poder. Las cartas de universo representan ser objetos o elementos presentes en el campo de batalla que se utilizan para potenciar los ataques. Tienen un mínimo requerido en un tipo de poder para dar una bonificación a una carta de poder del mismo tipo. Las cartas de entrenamiento son realmente un subtipo de las cartas de universo. Son iguales a las anteriores, exceptuando que en lugar de un requerimiento y una bonificación, tienen dos, quedando a elección del jugador cuál va a usar. A éstas siguen las cartas de trabajo en equipo, que también son un subtipo de las cartas de universo. Se utilizan como cartas de poder, que permiten que personajes del mismo equipo ataquen en el mismo turno. Cada carta especial pertenece a un personaje en concreto y en ellas se indica un poder o habilidad del mismo. Por último, están las cartas de misión, que se utilizan en el juego de batallas y misiones. Realmente no son cartas, ya que no se mezclan con la baraja ni se juegan, hacen el papel de indicadores. La calidad de las cartas es excelente. El cartón es suficientemente grueso y los bordes están perfectamente redondeados lo que hace más fácil barajar. Tienen, además, un detalle muy útil: están ligeramente curvadas a lo largo. Esto permite que para coger una carta de la mesa no haya que arrastrarla hasta el borde de la misma o estropear el borde de la carta intentando deslizar la uña debajo. La impresión también es muy buena, con colores muy vivos y bien combinados. Por lo que respecta a las ilustraciones de las cartas, que combinan el dibujo a mano con el hecho por ordenador, éstas están hechas con un estilo que puede no gustar a determinadas personas. De todas formas son muy correctos y mantienen la línea que actualmente predomina en el cómic americano.

FICHA TÉCNICA

Nombre
OverPower

Editorial
Fleer Entertainment

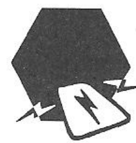
Número de cartas
388

Presentación
Barajas de 55 cartas y sobres de 9

Tema
Combates entre superhéroes

Batallas y misiones

OverPower tiene dos modalidades de partida: el



juego de batallas y el juego de batallas y misiones. En el primero el objetivo de la partida es exterminar al contrario (aquí no se andan con sutilezas), mientras que en el último aparte de la masacre masiva también se puede ganar gracias a las misiones. En un principio *OverPower* es un juego para dos jugadores, y esto no se puede cambiar cuando se juega con misiones, pero si sólo interesa la violencia, es decir, las batallas, es posible que la compartan hasta tres o cuatro personas. Con tres es un todos contra todos, y aunque con cuatro también se puede hacer es más recomendable formar parejas.

Una partida de *OverPower* consiste en una serie de batallas que irán teniendo lugar hasta que sólo uno de los jugadores tenga personajes vivos. Se ponen tres personajes en primera fila y un cuarto detrás de éstos en reserva, que subirá a primera fila cuando algún héroe de ésta muera. Se empieza cogiendo una mano de ocho cartas de la baraja y descartando aquéllas que estén repetidas o no se puedan usar. Después existe la posibilidad de asignar algunas cartas a los personajes poniéndolas en la mesa. Para atacar se puede jugar una carta de poder sola, o con una de universo o de entrenamiento. También se pueden usar las cartas de trabajo en equipo y las especiales. Una vez hecho el ataque, el atacado puede intentar jugar cartas para neutralizarlo. A pesar de que todos los personajes tienen valores distintos en los tipos de poder todos aguantan la misma cantidad de daño. Un personaje muere y es retirado de la partida cuando recibe una cantidad de 20 ó más puntos de daño, o una carta de poder de cada uno de los tres tipos. Por cierto, cuando se acaba la baraja la partida no termina. Se vuelven a barajar las cartas de poder (que habrán sido descartadas a un montón separado del resto de cartas) y se coge de ellas.

El juego de batallas y misiones se hace también a base de batallas aunque se utilizan las cartas de misión como indicadores. Al principio de cada batalla cada jugador debe arriesgar la cantidad de misiones que quiera. Esto se hace teniendo en cuenta cómo de buena sea la mano que nos ha salido o tirándose un farol. Por cada carta de misión por encima de dos que arriesguemos nuestro oponente tendrá la oportunidad de coger una carta adicional de su baraja a su mano. Una vez arriesgadas las misiones o en mitad de la batalla un jugador puede decidir darse por vencido y conceder automáticamente la victoria de esa batalla a su oponente; si tanto arriesga será porque tiene muy buenas cartas o, tal vez, sólo sea un farol... Si nadie se rinde se juega la batalla normalmente y al final de la misma se calcula quién es el ganador sumando los valores de las cartas de poder que han resultado en impactos en los personajes del oponente. Quien consiga el total mayor gana la batalla y lleva a cabo con éxito las misiones que había arriesgado. El perdedor las falla. Así pues en el juego de batallas y misiones hay dos formas más de ganar aparte de eliminar los personajes del oponente: hacer con éxito todas las misiones propias o que el oponente falle todas las suyas.

UNA BARAJA PARA DOS

Te acabas de comprar una baraja de *OverPower*, no encuentras a nadie que tenga otra para jugar contigo, y ninguno de tus amigos quiere arriesgarse a comprar otra por si el juego no le gusta. No te preocupes, que no te vas a quedar sin jugar. Con una baraja de *OverPower*, y haciendo unos mínimos cambios en las reglas, es perfectamente posible hacer una partida entre dos personas. Haz dos grupos de dos personajes, procurando que sus valores de poder estén compensados, es decir, no hagas un grupo con los dos más fuertes y otro con los más débiles, equilibra. Ahora reparte la totalidad de la baraja entre ambos grupos. Las cartas especiales son fáciles de dividir: a cada grupo las de sus integrantes. El resto de las cartas procura repartirlas de la forma más equitativa posible, si una carta sólo la puede usar un personaje dásela a su grupo, etc. Los dos personajes empiezan en primera línea, aquí no hay personajes en reserva. Ya está, el resto de reglas permanece sin cambios.

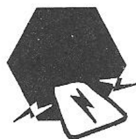
Conclusión

OverPower es un juego sencillo, rápido, dinámico, fácil de aprender, divertido y lo más importante de todo, equilibrado. Que sea sencillo no significa que sea tonto. En *OverPower* hay táctica y estrategia, hay que saber jugar las cartas adecuadas en el momento adecuado, saber cuándo debes parar un ataque y cuándo no. Otro aspecto importante es que es original. No hay maná ni nada que se le parezca, las cartas ni se giran ni se enderezan, no hace falta ningún tipo de marcadores.

De momento no ha aparecido ninguna expansión. Pero no se harán esperar si tenemos en cuenta que en el Universo Marvel existen miles de personajes y de momento en *OverPower* sólo hay disponibles 39. Como veis hay material de sobra.

A pesar de todas estas virtudes no es apto para los fanáticos de *Magic* y derivados. ¿Por qué?, muy sencillo. *OverPower* no es sutil, es directo, es claro y conciso. Los textos de las cartas son mínimos, no hay diferencias a la hora de matar enemigos; un héroe está vivo o está muerto, no está enterrado o eliminado del juego ni se puede regenerar, resucitar o desenterrar (¿no hay reconstruir?). No hay interrupciones que interrumpen a instantáneos ni interrupciones interrumpidas, ¿cuál es más rápido?

Dejando aparte esto creo que *OverPower* puede tener bastante aceptación. Por un lado por su sistema de juego, y por el otro está el atractivo de los superhéroes *Marvel*. Es bien sabido que la afición a los juegos de rol y juegos de cartas va cogida de la mano con la afición a los cómics. Ahora disculpadme, tengo que ir a ponerle los puntos sobre las íes a cierta persona que insiste en alinear a Spiderman con Matanza, el Duende y el Doctor Octopus; unas reglas para evitar estos sacrilegios no estarían nada mal...



THE GREAT DALMUTI
JUEGO DE CARTAS NO COLECCIONABLES

Richard Garfield parece ser una especie de rey Midas en lo que a juegos de cartas se refiere. Primero su diseño de Magic sacó del casi anonimato a una empresa de juegos que hacía lo que podía para mantenerse en el mercado americano, y ésta ha crecido tanto que actualmente hace sombra a TSR, el gigante por excelencia de la edición de juegos en Estados Unidos. Y después, un inocente juego de cartas familiar, que nada tiene que ver con Magic ni en sus reglas ni en su estrategia de mercado, ha tenido un éxito casi tan inesperado como el del propio Magic.

POR FRANCISCO FRANCO GAREA

The Great Dalmuti se compone de una baraja de ochenta cartas, ilustradas por Margaret Organ-Kean y coloreadas, parece ser aunque no pondría la mano en el fuego, por ordenador. Las cartas representan los distintos estamentos de una sociedad feudal, que en *TGD* son de menor a mayor importancia: campesinos, picapedrero, pastora, cocinera, albañil, costurera, caballero, abadesa, baronesa, sherif del condado, arzobispo y Gran Dalmuti. Existen también los bufones que actúan como comodines. Cada carta tiene asociado un rango que es un número de 1 a 12 que depende de la clase social que representa; así los campesinos tienen un 12 y este número va decreciendo hasta llegar al Gran Dalmuti que tiene un 1. El rango indica la importancia de la carta (o sea, lo mismo que su clase social ya que depende directamente de ella) y su cantidad: hay 12 cartas de campesinos y sólo una de Gran Dalmuti. Los dos bufones son especiales, por sí mismos su valor es 13 pero cuando se usan como comodines adquieren el valor de las cartas que acompañan.

Una de las principales peculiaridades de *TGD* es que después de cada mano los jugadores deben cambiar el lugar en que están sentados para representar el nuevo orden social que ha quedado establecido. Así pues se distinguen varios cargos entre los jugadores, alguno de ellos con un cometido específico. El mayor es el Gran Dalmuti, seguido del Menor Dalmuti, los comerciantes, el Menor Peón y por último el Gran Peón. Los Dalmutis representan ser la nobleza, los comerciantes la clase burguesa y los peones son la clase trabajadora. Para mejor representar esta circunstancia el Gran Peón es el encargado durante toda esa mano de repartir las cartas y recoger los descartes del centro de la mesa. Al principio de una mano de *TGD* el Gran Peón reparte entre todos los jugadores la totalidad de la baraja. Se juega turno tras turno hasta que todos los jugadores se han descartado de todas sus cartas. Por supuesto, el objetivo del juego es conseguir perder todas las cartas que se tengan lo más rápido posible. En el primer turno de la mano empieza a jugar el actual Gran Dalmuti, en los siguientes lo hará el último jugador que pudo poner cartas en la mesa. El jugador que empieza el turno lo hace poniendo sobre la mesa una o más cartas del mismo rango (acompañadas de un comodín, si así lo desea). El siguiente jugador puede o pasar, o poner la misma cantidad de cartas pero de un rango inferior. Se seguirá este proceso hasta que nadie pueda mejorar las últimas



FICHA TÉCNICA

Nombre
The Great Dalmuti

Editorial
Wizards of the Coast

Autor
Richard Garfield

Cartas
Margaret Organ-Kean

Edad
8 o más

Jugadores
De 5 a 8

cartas jugadas. En ese momento el Gran Peón las recogerá y empezará un nuevo turno. En el momento en que algún jugador se quede sin cartas dejará de jugar (algo bastante obvio) y será el Gran Dalmuti durante la próxima mano, el segundo en quedarse sin cartas será el Menor Dalmuti y así sucesivamente hasta el último que recibirá el dudoso honor de ser el Mayor Peón. Es en este momento que sucede la parte más divertida de *TGD*. El nuevo Gran Dalmuti elegirá dónde quiere sentarse (en la silla más cómoda, o simplemente no moverse para que lo tengan que hacer los demás) y todos los demás jugadores deberán hacerlo en sentido horario a partir de él ordenándose de mayor a menor cargo.

TGD tiene todavía más ingredientes para hacer que la lucha por el poder sea aún más divertida (o más -censurado-, como dirían algunos). Éstos son los impuestos, las revoluciones y el actuar según el estatus.

Los impuestos los cobran los Dalmutis al principio de cada mano. Consisten en que éstos intercambien sus peores cartas por las mejores de los peones.

Las revoluciones se dividen en dos tipos: la simple y la gran revolución. Cuando en el reparto un jugador recibe los dos bufones puede enseñarlos y declarar la revolución. Lo que sucede entonces es que los Dalmutis no pueden cobrar impuestos. Si el jugador que enseña los dos bufones es el Gran Peón entonces ocurre la gran revolución, cuya consecuencia es que se intercambian los papeles: el gran peón pasa a ser el Gran Dalmuti, el menor peón el Menor Dalmuti y así sucesivamente. Ni qué decir tiene que a un Dalmuti nunca se le ocurrirá declarar una revolución.

Y por último actuar según el estatus. Esto no es obligatorio y no tiene ninguna incidencia directa sobre el juego exceptuando que lo hace divertidísimo. Consiste en que cada jugador se comporte en la partida de acuerdo a su cargo. El Gran Dalmuti puede ser un gobernante tiránico o magnánimo, el Menor Dalmuti quizá haga la pelota al Gran Dalmuti y desprecie a sus inferiores, los peones puede que idolatren falsamente a los Dalmutis o los desafíen abiertamente; las posibilidades son enormes y el juego gana en interés, especialmente cuando los participantes en la partida son habituales jugadores de rol acostumbrados a interpretar personajes.

TGD es un juego para bastantes personas, de cinco a ocho según las reglas. Se puede jugar con menos de cinco y más de ocho, pero entonces pierde bastante rapidez y fluidez; en el primer caso por la gran cantidad de cartas que tiene cada jugador y en el segundo porque simplemente es imposible que 9 o más personas estén pendientes a la vez del juego. Para un humilde servidor de ustedes (que ha hecho de gran peón más veces de las que quisiera) la cantidad ideal es de cinco o seis personas, ya que a partir de ahí se hace difícil encontrar mesas suficientemente grandes y es cuando se recibe un número razonable de cartas.

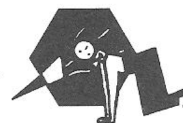
Conclusión

Parece ser que antes que Gary Gygax inventara casi por casualidad el *Dungeons & Dragons*, ya había una técnica usada por los psicólogos que era bastante parecida a jugar a rol. Y antes que Richard Garfield inventara los juegos de cartas coleccionables ya había habido (según un catálogo americano de juegos de cartas) unas cartas de béisbol con las que se podía jugar, por no mencionar que hay quien dice que *Eon Products* (¿alguien conoce esa marca?) ya tuvo la misma idea hace más de diez años o que Steve Jackson insiste en que su *Iluminatti* estaba pensado en un principio para editarse de forma similar, como al final ha acabado haciendo. Esto viene al cuento ya que nuestro secretario de redacción nos dice que ya existía un juego similar a *TGD* que se juega con la baraja española. Pero de la misma manera que el *Dungeons & Dragons* no sirve de mucho en una consulta psicológica, y que *Magic* está a años luz de cualquier otro juego de cartas anterior a él, *TGD* no es un juego familiar cualquiera. Y yo veo dos razones para justificar esto: estrategia y ambientación.

TGD es un juego en el que se puede aplicar la estrategia para ganar, porque a diferencia de otros juegos de cartas del mercado (léase el *Uno* o *Five Alive*, que a pesar de ser casi totalmente aleatorios no dejan de ser entretenidos) aquí se sabe desde un principio qué cartas se tienen y cuántas hay de cada tipo, lo que permite hacer estimaciones de cuántas quedan de cada número y así decidir cuáles jugar en cada momento.

Y la ambientación. *TGD* podría haberse llamado *Descártate y cambia de silla*, o cualquier otro nombre de similares características. Y en sus reglas se podría haber puesto simplemente: el objetivo de este juego es descartarse lo más rápido posible para poder sentarse en la silla más cómoda. El juego seguiría siendo el mismo, se jugaría igual, pero se habría perdido todo el encanto de la lucha de clases, los cargos de los jugadores y su correspondiente actuación.

Con *TGD* Richard Garfield ha vuelto a demostrar lo que ya hizo con *Magic*, *Jyhad* y *Robo Rally*, que es un gran diseñador de juegos. No tengo ni idea de las ventas que ha conseguido este juego en España, pero según nos contó Elisabeth Garfield, hermana de Richard y directora de la sucursal europea de *Wizards of the Coast*, en Estados Unidos ha tenido un éxito tremendo. Este artículo está basado en la edición americana, y por lo tanto en inglés, pero debería haber salido ya una nueva edición con las reglas en varios idiomas. A ver si esta vez tienen un detalle y las ponen en castellano, no como muchos otros juegos que vienen en inglés, alemán, francés e italiano y se olvidan de nosotros.



EXPEDIENTE X

UNIVERSO

Seguro que muchos de vosotros habéis disfrutado (y aún podéis seguir haciéndolo) de las aventuras de los agentes Fox Mulder y Dana Scully, miembros del FBI, dedicados al estudio de los más sorprendentes casos a los que se enfrenta esta agencia gubernamental. Es difícil resistirse a vivir una de estas apasionantes aventuras, y mucho más si pensamos que sólo necesitaremos el sistema Universo, dos jugadores y un DJ. La emoción está servida.

POR DAVID MARTÍN

Preparación

Los jugadores, como agentes del FBI, han recibido una formación básica que incluye las siguientes habilidades:

– Ciencia: Derecho (INT/3)
– Arma corta (2xPER/3)
– Ciencia: Psicología (INT/3)
– Conducir vehículo: Automóvil (INT+PER/3)
– Ciencia: Criminología (INT/3)
– Computadora

Esto en lo tocante a su preparación en la agencia federal. Por lo que podemos saber por la serie, Scully ha estudiado además medicina forense en la universidad, conocimientos que ha desarrollado en su vida profesional, y que se reflejarán en las siguientes habilidades:

– Medicina (INT/2)
– Ciencia: Química (INT/3)
– Ciencia: Biología (INT/3)

Por su parte, el agente Fox Mulder ha hecho de los sucesos paranormales la razón de su existencia a raíz de la supuesta abducción de su hermana cuando ambos eran unos niños, lo que le confiere las siguientes habilidades:

– Ciencia: Ufología (INT/3)
– Ciencia: Paraciencia (INT/2)
– Como psicólogo que estudió en Oxford suma +40 a su habilidad "Ciencia: Psicología".

Condiciones de trabajo

El ambiente en el que se desarrollan las investigaciones de Mulder y Scully es el siguiente:

Sus compañeros del FBI les contemplan como a unos medios chalados que se ocupan de perseguir fantasmas, así que en realidad no les hacen mucho caso. Su labor está un poco desprestigiada. La relación con otros agentes se verá empañada por la sorna con que estos les tratan. Sin embargo, las enormes facilidades que proporciona el FBI a sus agentes si están a su alcance. A este respecto nuestros agentes contarán con laboratorios, ordenadores, armas ligeras y la colaboración de los equipos de apoyo del FBI, sin olvidar también que las tarjetas de crédito de la agencia juegan un papel primordial gracias al cual no tendrán que preocuparse por el dinero.

La base de operaciones será el Cuartel General del FBI, situado en el edificio Edgar Hoover (Washington D.C.), mientras que Scully pasa también temporadas en la Academia del FBI, en Quantico (Virginia).

La policía de cada uno de los estados en los que intervendrán está obligada a colaborar hasta cierto punto con ellos, siempre que el caso esté relacionado con algún delito de jurisdicción federal. En otro caso, el mayor o menor grado de colaboración dependerá de la buena o menos buena voluntad de la policía estatal o local.

El superior inmediato de Mulder y Scully es el jefe adjunto Skinner, que muestra en todo momento una actitud de inquietante equilibrio entre la colaboración y la protección hacia sus agentes y el sometimiento a oscuras y superiores voluntades, relacionadas inexorablemente con el Gobierno, y más concretamente, con clandestinas agencias sin nombre que trabajan para la administración militar.

La más sombría y peligrosa de estas voluntades es sin duda un tétrico personaje conocido simplemente como "El Fumador". Este hombre parece encontrarse detrás de una campaña de ocultamiento a la opinión pública de todos los aspectos relacionados con la presencia de alienígenas en la Tierra y de las actividades que estos desarrollan. Su presencia planea siempre sobre la seguridad de ambos agentes y sobre la continuación o el cierre de los expedientes X. El fin de este personaje y de los agentes que trabajan para él será siempre ocultar a cualquier precio el rastro de toda actividad OVNI en el planeta.

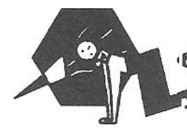
Equipo

Para llevar a cabo sus misiones los agentes cuentan con el equipo estándar del FBI: una identificación de agente, un teléfono móvil y un arma corta (las estadísticas de acuerdo al sistema *Universo*).

El resto de necesidades (alojamiento, viaje, alquiler de coches, etc...) corren de cuenta del FBI que paga todas las facturas de sus agentes cuando estos se encuentran en activo.

Contactos

Uno de los elementos más importantes para que los agentes puedan llevar a cabo sus misiones es la posibilidad de acceder a información que generalmente les está vedada a la mayoría de los ciudadanos. Esta información reservada suele



venir de algunas fuentes seguras.

"Garganta Profunda" es un misterioso individuo de nombre desconocido del que se ignora la verdadera identidad, y que parece estar situado en las altas esferas de los más celosamente guardados secretos de la administración americana. Este personaje suele ir poniendo a Mulder (no tomó contacto directo con Scully hasta el día de su muerte) sobre la pista de algún enigma, a la vez que le proporciona pequeñas dosis de información que alientan y a la vez exasperan al inquieto agente. Inicialmente "Garganta Profunda" era un hombre de raza blanca de unos cincuenta años de edad, que murió a manos de agentes al servicio de "El Fumador" después de que Scully le entregara un feto alienígena conservado en nitrógeno líquido a cambio de la vida de Mulder.

A continuación uno de los hombres que trabajaba para él (esta vez de raza negra) sustituyó a "Garganta Profunda" en el papel de informante y orientador de Mulder en sus investigaciones. Este nuevo contacto recibe el nombre de "X".

Otra fuente de información es la redacción del "Tirador Solitario", un grupo de extraños amigos de Mulder que dedican su tiempo a investigaciones ufológicas, la publicación de este boletín y a navegar por Internet. Son tres chiflados que, no obstante, disponen de mucha información y de tecnología que en varias ocasiones han resultado de vital importancia para la resolución de casos. Los nombres de estos personajes son Byers, Langly y Frohike. Todos ellos son de la opinión de que existe una conspiración gubernamental para ocultar a los ciudadanos cualquier información relacionada con ovnis u otros temas paracientíficos.

No obstante, no hay que descartar que en determinadas aventuras aparezcan nuevas fuentes de información previamente conocidas por los agentes, según el criterio del DJ.

Tipos de aventuras

Son muchas y muy variadas las posibles historias que pueden desarrollarse en este entorno (a la vista están las muchas posibilidades en los episodios de la serie). Para orientación de muchos señalaremos algunas, las que nos han parecido más interesantes:

– Posesión diabólica, vudú, prácticas religiosas sectarias y/o relacionadas con cultos ancestrales o remotos.

– Seres terrestres no humanos (yetis, hombres salvajes).

– Seres terrestres mutados (pirokinéticos, mutantes físicos y psíquicos).

– Actividad psíquica anormal: telepatía, telekinesis, precognición, teleportación,...

– Misiones relacionadas con restos de tecnología OVNI caídos en manos militares debido a aterrizajes, accidentes u otras causas.

– Investigación de plagas biológicas no identificadas con medios de propagación y efectos claramente extraños.

– Misiones relacionadas con abducciones (secuestros de personas por entidades extraterrestres), aterrizaje de OVNIS, etc...

– Presencia de extraterrestres infiltrados entre los humanos, formando parte de una conspiración en la que se encuentra implicado el Gobierno de los Estados Unidos.

– Descubrimiento de prácticas de hibridación de ADN humano y alienígena.

– Investigación de instalaciones estatales civiles o militares en las que se sospecha que se llevan a cabo proyectos secretos al margen de la ley, y que pueden involucrar a veces a organismos estatales (Bases aéreas, laboratorios de investigación, etc...)

– Desapariciones inexplicables de personas u objetos (incluso barcos).

– Asesinatos en extrañas circunstancias en las que se aprecia la existencia de fenómenos paranormales o de imposibilidades físicas.

– Cualquier otro hecho que presente circunstancias claramente extrañas.

A lo largo de todas estas investigaciones los agentes se encontrarán con la oposición firme de las agencias gubernamentales que tratan de ocultar circunstancias que son objeto de materia reservada. "El Fumador" es sin duda el cabecilla operativo de estas organizaciones. Un paso en falso puede conducir a que los agentes corran el mismo destino que "Garganta Profunda".

Ficha de Fox Mulder

Fuerza: 60
Constitución: 60
Agilidad: 70
Inteligencia: 95
Percepción: 75
Apariencia: 75
PX: 50.000
Acc./Asal.: 1
Nivel: 5

– Habilidades Generales:
Puntos de vida: 69
Inconsciente: 7
Acechar/Discreción 73%, Buscar Referencias 85%, Comb. Cuerpo a Cuerpo 65%, Conocimientos Generales 35%, Equilibrio Mental 95% Esconderse 36%, Idea 48%, Idioma nativo 95%, Influencia 94%, Iniciativa 35%, Juegos de Azar 38%, Lanzar 68%, Parada 18%, Percepción 75%, Primeros Auxilios 48%, Rastrear 85%, Suerte 38%, Trepar/Saltar 70%.

– Habilidades de Aprendizaje:
Ciencia: Derecho 41%, Ciencia: Criminología 41%, Arma Corta (2D10+7) 59%, Ciencia: Psicología 61%, Computadora/Comunicaciones 57%, Conducir Vehículo: Automóvil 52%, Ciencia: Ufología 71%, Ciencia: Paraciencia 52%.

– Equipo:
Identificación agente FBI, pistola automática Sig Sauer P229 (2D10+7), teléfono móvil.

– Resistencias:
Enfermedades y Venenos 20%, Prejuicios 20%.

– Antecedentes:
Apodado "Siniestro Mulder", hermana abducida (Samantha), fama de chalado en el FBI, contactos con "Garganta Profunda", "X", "Tirador Solitario" y senador influyente (Sen. Richard Matheson), afición a comer pipas, actitud cínica.

Ficha de Dana Scully

Fuerza: 60
Constitución: 70
Agilidad: 60
Inteligencia: 85
Percepción: 75
Apariencia: 60
PX: 50.000
Acc./Asal.: 1
Nivel: 5

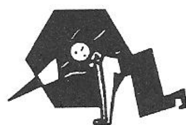
–Habilidades Generales:
Puntos de vida: 94
Inconsciente: 9
Acechar/Discreción 68%, Buscar Referencias 75%, Comb. Cuerpo a Cuerpo 60%, Conocimientos Generales 36%, Equilibrio Mental 85% Esconderse 34%, Idea 43%, Idioma nativo 85%, Influencia 83%, Iniciativa 30%, Juegos de Azar 38%, Lanzar 68%, Parada 15%, Percepción 75%, Primeros Auxilios 43%, Rastrear 80%, Suerte 38%, Trepar/Saltar 60%.

–Habilidades de Aprendizaje:
Ciencia: Derecho 41%, Ciencia: Criminología 41%, Ciencia: Química 41%, Ciencia: Biología 41%, Arma Corta (2D10+7) 62%, Ciencia: Psicología 41%, Conducir Vehículo: Automóvil 52%, Computadora/Comunicaciones 41%, Medicina 71%.

–Equipo:
Identificación agente FBI, pistola automática Sig Sauer 230 (2D10+7), teléfono móvil.

–Resistencias:
Enfermedades y Venenos 23%, Prejuicios 3%.

–Antecedentes:
Supuestamente abducida, padre recientemente muerto, contactos en la Academia del FBI (Quantico, Virginia), actitud científica más bien incrédula, educación católica.



ERRATAS DE LA GUÍA IMPERIAL

STAR WARS

A continuación os ofrecemos una breve pero jugosa fe de erratas de la traducción al castellano de la Guía Imperial para el juego Star Wars (¿para qué otro juego podía ser?). Esperamos que os sirva para evitar la muerte injustificada de varias decenas de PJs y PNJs a manos de pilotos imperiales mejores de lo que en realidad son, armas más precisas de lo normal y otras cosas por el estilo. Junto con la corrección de las puntuaciones damos los símbolos del cuadro sobre los Grupos de Sector de la Flota, errata que también aparecía en la edición original (para que veáis que no toda la culpa es de la traducción...)

POR ALEX FERNÁNDEZ

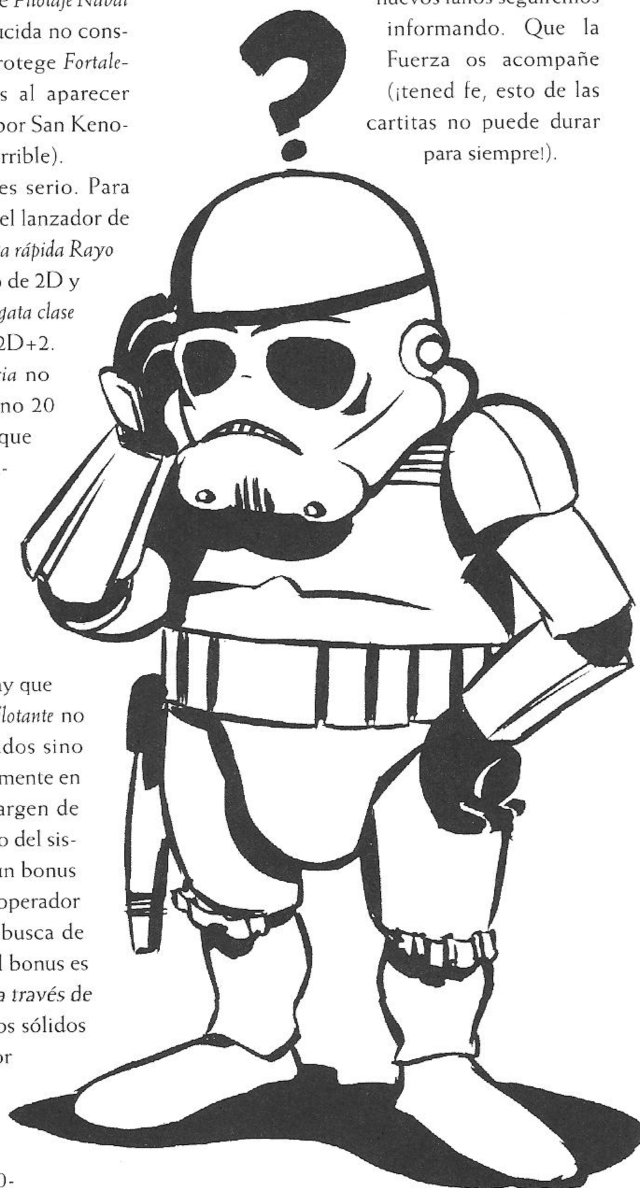
Las erratas en puntuaciones son las siguientes: en el caso del Emperador, al poner *Vigor 6* quiere decir *Vigor 6D*, naturalmente. La habilidad de *Pilotaje Naval* de los pilotos imperiales no es de *8D* (¡que la Fuerza nos acompañe!), sino de *5D* (¡que alivio!). En los soldados navales imperiales pone *Mecánica 1D+1* donde debería poner *Mecánica 1D+2*. Los blindajes de los soldados de asalto no aumentan a *Fortaleza+1* sino a *Fortaleza+1D*. Los soldados de asalto acuático constan con *Fortaleza 2D* cuando debería ser *Fortaleza 2D+2*. Los soldados de asalto cero-G se nos han colado mal entrenados, puesto que poseen la habilidad de *Pilotaje Naval 4D* mientras que en la ficha traducida no consta nada. Además, su blindaje protege *Fortaleza+3D*, por si quedaban dudas al aparecer impreso un tres sin nada detrás (por San Kenobi, que juego de palabras más horrible).

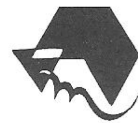
El tema de las naves también es serio. Para hacerlo de un modo telegráfico, el lanzador de torpedos de protones de la *Barcaza rápida Rayo Saltador* tiene un control de fuego de 2D y no de 1D. Las pantallas de la *Fragata clase Lancero* no son de 4D+2, sino de 2D+2. El *Destructor Estelar de clase Victoria* no posee 10 baterías turboláser, sino 20 (mucho ladrón rebelde es lo que hay...).Por último, y para compensar lo anterior, aclarar que los *Destructores imperiales de clase II* tienen 50 cañones turboláser pesados, efectivamente, pero su control de fuego no es de 4D sino de 1D.

En cuanto a los vehículos sólo hay que constatar un error. La *Fortaleza Flotante* no tiene tres cañones bláster pesados sino que, como puede apreciarse claramente en el dibujo, sólo tiene dos. Al margen de este detalle, para simular el efecto del sistema *R10* el director puede dar un bonus de +2D a la tirada de *Buscar* del operador cuando éste rastrea un área en busca de personas o fuentes de energía. El bonus es de sólo +1D si el *R10* se emplea a través de muros, paredes u otros obstáculos sólidos de dos o menos metros de grosor (esto no es una errata, lo damos de propina).

En cuanto a los diagramas del *Grupo de Sector* (páginas 110-111), se puede apreciar que bajo el epígrafe de *Clase de Flota* aparecen cuatro recuadros con tres hermosos triángulos cada uno, sin nada que los diferencie. Pues bien, en *Cuartel General de Grupo de Sector* tendría que aparecer *HQ* en el margen inferior derecho, en *Flota de Superioridad* una *S*, en *Flota de Asalto* una *A* y en *Flota de Bombarderos* una *B*. Al mirar la *Clase de Fuerzas de Sistema* vemos otros cuatro bellos triangulitos consecutivos. El de *Fuerza de Superioridad* debería tener una *S* en el margen inferior derecho, el de *Fuerza de Escolta* una *E*, el de *Fuerza de Transporte* una *T* y el de *Bombarderos de Sistema* una *SB*.

Y por hoy nada más, pero sabed que si nuestro sabueso wookie detecta nuevos fallos seguiremos informando. Que la Fuerza os acompañe (¡tened fe, esto de las cartitas no puede durar para siempre!).





EL RETORNO DEL MUERTO

AQUELARRE ALMOGÀVERS

En esta continuación de "Un caballero como Dios manda" vamos a ver una progresión desde un ambiente de humor y desenfado hasta otro tétrico y terrorífico. El Director de Juego habría de tener esto en cuenta en su arbitraje. Además es muy recomendable tener a mano la extensión Dracs que describe la ciudad de Barcelona en esta época.

POR ENRIC GRAU Y RICARD IBÁÑEZ

Llegada, parada y fonda

Por fin nuestros personajes llegan a Barcelona. El puerto de la ciudad no es el mejor que probablemente habrán visto ni mucho menos ya que en esta época no existía el gran malecón que lo caracterizará más tarde y las naves han de acercarse prácticamente hasta la línea de playa con muy poco calado. De hecho muchos comerciantes utilizaban el puerto de Tarragona que estaba en mejores condiciones trasladándose por tierra hasta Barcelona.

Después de los trámites en el puerto el comerciante se despide rápidamente de ellos y el criado del Príncipe envía un mensaje a la corte con la carta del rey Frederic. Mientras espera invita a los personajes y al caballero cruzado (si es que aún está vivo) a una taberna cercana (mientras el Príncipe permanece en el barco). Paga la primera ronda y se dirige a sus invitados con una sonrisa: "Bien está lo que bien acaba y como muestra del agradecimiento de mi Príncipe tomad estas monedas", dice dando un pequeño saco con 20 monedas de oro al grupo. Hugo rechaza su parte alegando que sólo ha cumplido con el deber de todo buen cruzado de defender a los débiles. Los personajes pueden hacer lo que quieran. Después de tomar unas copas propone al grupo el trabajo de escolta del Príncipe ya que, según dice, ha quedado gratamente sorprendido por la habilidad y la fuerza de los personajes (caballero cruzado incluido). Está dispuesto a pagar 10 monedas de plata semanales con la comida y estancia a su cargo. El contrato duraría un año y sería prorrogable si ambas partes así lo desean. El caballero cruzado rechaza la generosa oferta alegando que quiere ir a sus tierras aunque quizás vuelva más tarde dentro de algunas semanas. De todas formas manifiesta que le gustaría acompañarles en la recepción que seguramente dará el monarca al Príncipe. Si los personajes aceptan hay que recordarles que el contrato es por un año y que no pueden desdecirse antes de pasado ese período de tiempo. Si no aceptan les invita de todas formas a la recepción del Príncipe, al igual que al caballero cruzado.

Mientras tanto regresa el mensajero enviado a la corte con una carta del Senescal, Guillem de Montcada, saludando al Príncipe en nombre del monarca (Jaime II) y acordando la recepción en la corte el jueves que viene al cabo de 1d4 días, mínimo 2 (se supone que las recepciones reales se realizan dos veces a la semana). De momento pueden acomodarse en unas estancias de palacio acondicionadas para el caso.

De juerga

Cuando el grupo vuelve al barco (supongo que ya un poquito animados), se encuentran con que el Príncipe no está. En realidad éste se ha ido de "paseo" por el barrio marítimo de "La Ribera", o sea, por las tabernas del puerto. Su criado les pedirá por favor que lo localicen o averigüen si alguien lo ha raptado (si han sido contratados es su obligación el hacerlo). Si buscan por el puerto pronto escucharán el sonido de pelea que sale de una de las tabernas (la de peor reputación). Al entrar verán la siguiente escena: Un montón de hombres luchando a brazo partido por conseguir una bolsa de la que salen algunas piezas de oro en medio de la sala, objetos volantes que van de un extremo a otro destrozando todo lo posible, el tabernero dedicándose a golpear con aire de rabia alocada al joven príncipe y algunos viejos haciendo apuestas en un aparte.

Los PJs tienen varias opciones:

a) Recuperar la bolsa con las monedas: Esto supone luchar con 12 tipos de la peor calaña, uno de los cuales es un gigantón de aspecto árabe.

b) Salvar al príncipe: sólo habrán de parar al tabernero, pero debido a su estado de histeria considerarlo como si tuviera el máximo en fuerza (aunque no es muy diestro en la lucha). De todas formas el príncipe no morirá de esta paliza ya que cuando caiga inconsciente el tabernero recuperará la razón y parará de aporrearle dejándolo en el suelo y sentándose con la mirada perdida en un punto indeterminado de su destrozado local.

c) Ir hacia el grupo de viejos para ver como van las apuestas: 10 a 1 a favor del tabernero en la paliza y en la lucha por la bolsa la mayoría apuestan por Abú Gro, el carnicero, un mercenario de fuerza máxima bastante ducho en las armas.

No damos las estadísticas exactas de los 12 tipos y el tabernero. Dejamos esta labor al DJ para que se cebe como quiera. Sea como fuere suponemos que al final llevarán, en un estado más o menos lamentable. al príncipe hasta el barco donde estará esperándolo su fiel criado con aire resignado. Esa misma tarde se trasladarán hasta

los aposentos que tienen reservados en palacio. Mientras tanto, esa noche, una nave con velas negras llega a puerto.

La recepción real

El príncipe pasará toda esa noche durmiendo a pierna suelta y no se despertará hasta la hora de comer del día siguiente. Los personajes tienen, pues, el día libre mientras se quede al menos uno de ellos en los aposentos de guardia (se pueden turnar). El criado pide, por favor, si algún PJ le puede acompañar en una pequeña transacción comercial que ha de hacer (si no se presenta nadie lo hará Hugo). Se dirige entonces al barrio judío donde pregunta por la casa de un tal Isaac Sallas. Una vez en la casa deja a los acompañantes en el vestíbulo pidiéndoles, por favor, que esperen y sube al piso de arriba. Allí intercambia una carta de pago por una bolsa (llena con 500 monedas de oro). Inmediatamente ingresa 400 monedas en el mismo sitio (abre una cuenta por la cual habrá de pagar un interés) quedándose sólo con 100 monedas. Para todo ello utiliza un poder a su nombre (o sea un documento con el sello real búlgaro). Ese dinero, más 100 monedas que aún le quedan, es todo el dinero de que puede disponer el príncipe para su estancia en el extranjero. Al acabar regresa al barco (respondiendo a posibles preguntas de los PJs con evasivas).

Mientras tanto, en palacio, llega el comerciante para entrevistarse discretamente con el Senescal. Puede ser que, por casualidad, algún PJ lo vea. Si se paran a hablar con él les dirá que el Senescal está interesado en uno de los productos que vende pero no concretará nada y parecerá evasivo y ansioso por quitarse de encima a los PJs (cosa harto extraña en él que es un parlanchín empedernido). Después de la entrevista con el Senescal y de entregarle la carta ya estará más relajado e irá a cumplir otra de sus misiones, esta mucho más agradable. Se dirigirá hacia las cámaras de las mujeres donde al ser interpelado por el soldado de guardia dirá que quiere ver a Dama Elena (una de las damas de compañía de la reina). Una vez con ella le hará entrega de un frasco de perfume que le fue encargado en su día (cobrando por ello claro está) y empezarán a hablar de cotilleos y curiosidades. En particular hablará del joven y apuesto príncipe, poniendo la miel en la boca del oso de los cotilleos cortesanos de palacio. Pronto toda la población femenina de cierta alcurnia de Barcelona sabrá de la presencia de un joven y apuesto príncipe búlgaro que fue atacado por unos malvados piratas a los cuales personalmente venció en justa lucha (nada más romántico, ¿no?). Total que cuando llegue el momento de la recepción real todas las damas de la corte querrán estar presentes. Incluso la reina, Blanca de Anjou (una preciosidad de 21 años), a pesar de la prohibición expresa de su marido (que ha leído las advertencias de Frederic en la carta) que no tiene más remedio que permanecer oculta en un



rincón de la sala tras unas cortinas, con su dama de compañía al lado.

Y al fin llega el día señalado. El príncipe, ricamente engalanado y totalmente descansado se dirige hacia la recepción. Aún le quedan en la cara algunas magulladuras de poca importancia que harán suspirar de amor a toda dama que se cruce en su camino (y se cruzan muchas). Al fin un paje anuncia su nombre y, acompañado a cierta distancia por los PJs, su criado y el caballero, avanza por el estrecho pasillo de personas que atiborra la sala hasta los pies del trono donde hace la genuflexión obligada correspondiente a su rango. El rey parece un poco irritado (no deja de observar la cantidad ingente de damas que llenan la sala) aunque su comportamiento es del todo cortés y amable con su invitado. En ese momento sucede algo fuera de protocolo: El rey está rodeado por los nobles más fieles del reino y, de pronto uno de ellos exclama en voz baja pero audible "Hugo ..." mirando fijamente al caballero cruzado. Éste, al sentirse observado mira al noble y cae al suelo exclamando "mi señor, pensé que habríais muerto después de tanto tiempo".

NOTA HISTÓRICA

Se trata del conde Ermengol X de Urgell, que fue encarcelado por el rey con motivo de la rebelión nobiliaria de hace 20 años, a resultas de la cual Hugo abandonó el país. Después de un año de presidio el rey perdonó a los nobles rebeldes (menos a uno: el conde de Foix, cabecilla de la revuelta) los cuales le juraron fidelidad. En particular el conde Ermengol fue el más fiel de todos ellos a la corona llegando a alcanzar una posición de confianza preeminente en la corte real.

Las lágrimas empañan el rostro de los dos viejos amigos y el protocolo vuelve a reanudarse lentamente. El rey manifiesta su simpatía por la familia real búlgara diciendo que sería un placer tener a tan ilustre miembro en su corte aunque a resultas de la petición personal que el rey de Bulgaria hace en su carta cree que la mejor manera de conseguir encauzar a un joven en las virtudes militares está en la responsabilidad que da el gobierno de un feudo por lo que concede al joven príncipe el castillo de Montsoriu para que lo administre en su nombre.

Al acabar la recepción el joven se ve solicitado por las damas de la corte que le rodean haciendo preguntas sobre cómo venció a los piratas, de cómo es la capital bizantina, etc. En particular recibe una pequeña nota que una atrevida dama pone en su cinturón.

En cuanto a Hugo, se despide de los PJs para ponerse al servicio de su antiguo señor.

Entremés II

La noche de la recepción el príncipe y sus acompañantes son invitados a una cena con el rey y su esposa. Durante la cena el rey no puede dejar de ver las miraditas que le echa su mujer al príncipe con lo que su malestar va en crescendo. Hacia el final de la cena el rey se reúne en un aparte con los personajes que supone son la escolta del príncipe (hayan aceptado o no el contrato con Dionis) y les dice que les hace personalmente responsables de la "seguridad" del príncipe y que considera que las calles de Barcelona, los pasillos de palacio y, sobre todo, ciertas cámaras del mismo son demasiado peligrosas para él. La urgencia del rey por librarse de tan molesto invitado es grande y, por tanto, los preparativos del viaje hasta el castillo de Montsoriu se hacen rápidamente. Esa misma noche, el príncipe sale a hurtadillas por el balcón de su habitación (lo típico: cuerda con garfio hasta el suelo). Esta actividad no pasa desapercibida a los ojos de una figura oculta en la oscuridad. Una figura con capa negra, grandes mostachos, que huele a cabra y que sigue de forma discreta al príncipe.

Es de suponer que los personajes estarán vigilando la habitación del príncipe. Puede incluso que vigilen la calle con lo que tienen la posibilidad de ver a la figura embozada. De todas formas, al cabo de unos minutos de la "escapada", llega Dionis algo preocupado trayéndole un informe sobre el estado del castillo y sus alrededores. Cuando entra en la habitación y ve que está vacía y con la ventana del balcón abierta da la alarma a los personajes para que lo busquen y eviten que se meta en más líos. Con todo esto el DJ debería ser capaz de montar una pelea en toda regla entre los personajes y los Malatesta bajo el balcón de una dama de compañía de la reina (con la reina mirando desde arriba, claro está) y el príncipe escondido tras algún personaje. Como el jaleo es mayúsculo, al cabo de unos minutos aparece la guardia (10 soldados y un sargento) ante lo cual los Malatesta huyen rápidamente.

Todo esto hace que el rey acelere de forma inmediata la partida del príncipe, "por su seguridad", fijándola para la mañana del día siguiente a primera hora (estén o no estén todos los preparativos a punto). Pone a la disposición de los personajes, caballos, equipo de viaje y un sargento de la guardia llamado Pedro que servirá de guía hasta el castillo (y de comprobante de que realmente va hacia el, tiene las instrucciones muy claras y precisas: NINGÚN DESVÍO NI RETRASO HASTA LLEGAR AL CASTILLO).

Un castillo de leyenda

El castillo de Montsoriu esta situado entre Breda y Arbúcies, en la cima de una pequeña montaña. Hay varias leyendas relacionadas con el castillo que podemos utilizar. Veamos algunas de ellas:

– En una ventana del castillo aparece, todas las noches de San Juan, una bella mujer mirando hacia afuera como si esperara algo. Al cabo de poco tiempo aparece un caballero y los dos se van montados juntos a caballo.

– Durante un asedio los del castillo regalaron a los asediadores un cubo lleno de agua con dos truchas vivas dentro.

– La reina Guilleuma y sus criadas estaban encantadas y las noches de luna llena cantaban y tocaban música

– El señor de Montsoriu se servía de las brujas que le transportaban en escoba donde quería. A cambio ellas podían campar libremente por su castillo.

– En una roca cercana se encuentran las marcas que dejó en el suelo una bruja que paró un momento en su vuelo (se supone que estaba transformada en animal)

A todas estas leyendas nosotros hemos de añadir dos más a nivel de juego:

– El castillo está maldito ya que los muertos no descansan en sus tumbas y las tierras de alrededor están baldías y resecas.

– El día en que el muerto llegue se acabará la maldición.

Todas estas leyendas son parte de la misma historia: Hace años (unos 20), el castillo estaba habitado. El señor del castillo era un barón local que acababa de regresar de las cruzadas y era dueño de las tierras de la zona. Este señor vivía en el castillo con su mujer y su hija (de unos 15 años). La mujer murió de una extraña enfermedad y su marido volvió a casarse con la hija de un caballero extranjero que había llegado a estas

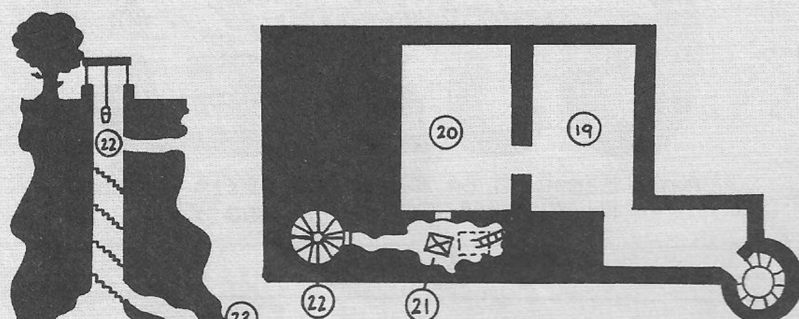
tierras acompañando al señor en su regreso de las cruzadas.

En realidad esta mujer, llamada Guilleuma, no era hija del caballero sino que lo tenía dominado por un potente hechizo ya que era una bruja de considerable habilidad. Fue ella la que eliminó a la mujer del barón para poder casarse con él (el enamoramiento fue cosa fácil). Su objetivo era conseguir el suficiente poder terrenal para poder manipular muchos hombres e influir en el máximo número de vidas que fuera posible a fin de poder realizar el ritual de apertura de un portal infernal.

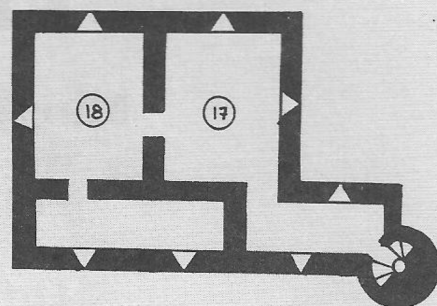
Una vez casada inició en secreto el ritual haciendo ceremonias con orgías y sacrificios humanos (niños sobre todo) que realizaba en la cripta subterránea descrita más abajo. Las desapariciones, malas cosechas, enfermedades, etc, que siguieron provocaron la alarma entre la población que vivió en un clima de terror, lo que favorecía la consecución del objetivo. Todo iba a la perfección menos un detalle: la hija del barón. Ésta tenía una ferviente fe en Dios y sus rezos y buenas acciones frenaban el maligno proceso. Pero, para desgracia suya, tenía un punto débil: estaba enamorada del hijo de un noble local. A sabiendas de esto la bruja sedujo al joven y preparó una escena de sexo y lujuria en el fondo de la gruta (ante el portal que se estaba hechizando) arreglando la cosa para que la joven lo viera todo desde un escondite preparado al efecto. Todo salió según lo planeado y la pobre joven frente a la escena que se desarrolló ante sus ojos, se quitó la vida (activando de esta forma el portal). El joven se dio cuenta de lo que había sucedido y, ante las carcajadas histéricas de la bruja, consiguió la fuerza suficiente para matarla sin que ella pudiera impedirlo, quitándose la vida seguidamente. Pero

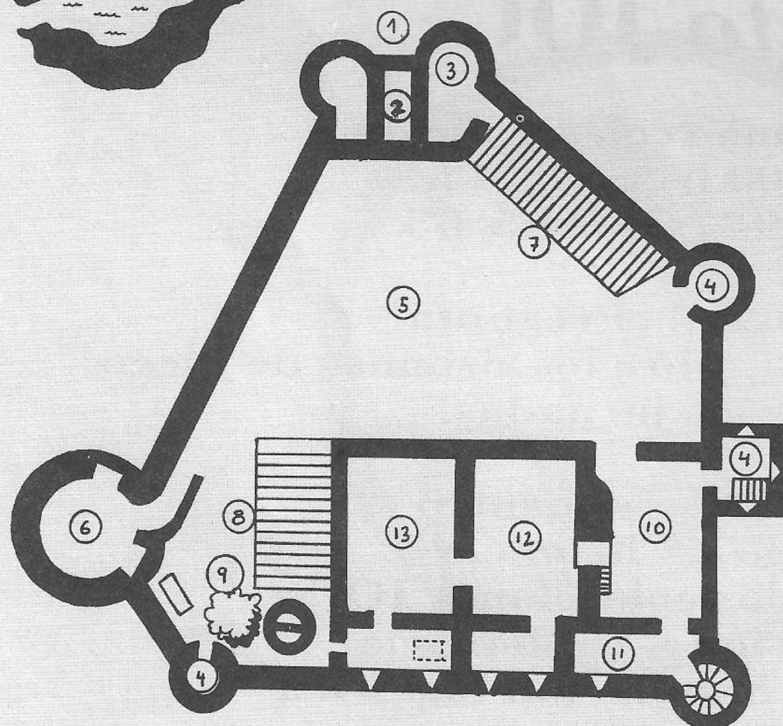
EL CASTILLO DE MONTSORIU

SUBTERRÁNEO

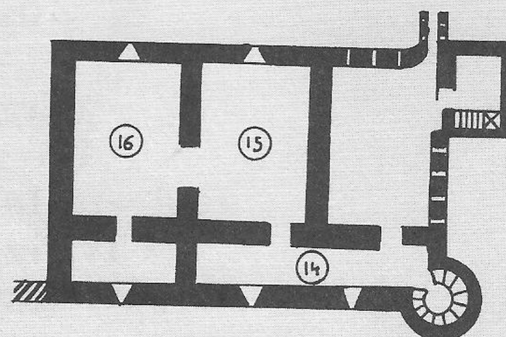


SEGUNDO PISO





PLANTA



PRIMER PISO

antes de morir, ya se sabe, la bruja lanzó la consiguiente maldición y la zona ha permanecido deshabitada desde entonces.

El castillo a la llegada de los jugadores

La maldición sigue activa ya que tiene la fuerza inagotable del infierno que se filtra por los resquicios de la puerta que aún mantiene cerrado el portal (recordemos que nadie llegó a abrirlo nunca). Por lo tanto la tierra está yerma, los árboles retorcidos, los animales tienen comportamientos extraños, el cielo está permanentemente encapotado y una fría niebla rodea la zona calando toda prenda y llenando el cuerpo de un ligero entumecimiento. El paisaje provoca en las almas de los personajes una tristeza y melancolía profunda de forma que no se puede pensar en nada alegre y la sonrisa desaparece pronto de sus rostros. Todo esto se nota con claridad y el DJ puede decir a los jugadores que el ambiente y el paisaje es extraño e irreal.

El castillo se encuentra en la cima de una pequeña colina y se accede por un sendero que sube bordeando la loma hasta llegar arriba. A medida que avanzan por el camino, los sonidos del bosque se van apagando hasta que un silencio ominoso les rodea al llegar a la puerta de castillo. Ésta se halla abierta, medio entornada, de forma que se puede ver el abandonado patio de armas cubierto por una fina capa de niebla que oculta los pies de los personajes.

Vamos a describir brevemente los componentes del castillo con la ayuda del mapa adjunto:

1.–Entrada: Un gran portal, medio entornado, flanqueado por dos torres. Se puede ver el pasillo del recibidor y el patio de armas al fondo.

2.–Recibidor: Pasillo con suelo de piedra de 3 metros de alto por 1,5 de ancho, acabado en una verja de hierro que ahora está subida. En el techo hay unos agujeros que se pueden emplear para echar aceite caliente desde el piso superior que une las dos torres.

3.–Torres de entrada: De unos 4 metros de alto. Se accede a ellas por una entrada lateral desde el patio. Hay una escalera en caracol que sube hasta arriba. Dan acceso a las murallas que están almenadas y tienen pasillo.

4.–Torres de vigía: Tienen acceso al patio y a la muralla acabando en un tercer piso al aire libre y almenado donde estaría el vigía. En su interior hay una escalera, normalmente de caracol, que comunica los pisos.

5.–Patio de armas: Es de tierra batida. Tiene una escalera que sube a la muralla y otra que sube a la Torre de Guardia.

6.–Torre de Guardia: Tiene tres pisos. En el inferior hay una pequeña armería (las armas están oxidadas) y comunica con la muralla. En el suelo hay una rejilla que da a un cubículo útil como calabozo. El intermedio tiene una ventana enrejada que mira al exterior. El superior da al aire libre y está almenado.

7.–Dormitorios del servicio: Barracas de madera con algo de paja en el suelo.

8.–Caballerizas: Barracas de madera con cierres para los caballos. Hay algo de paja amontonada en un rincón. El abrevadero para los caballos está al lado del árbol junto al pozo.

9.–Pozo y árbol: El pozo tiene una polea con una cuerda enrollada de la que pende un cubo. al lado hay un árbol ennegrecido y algo retorcido. Apenas tiene hojas.

10.–Salón de entrada: Es la entrada a la "Torre del homenaje" donde vivía el noble y su familia. Los



tapices y adornos están descoloridos por el paso del tiempo. La humedad supura por las paredes.
11.–Capilla: Se trata de una pequeña capilla. Parece muy descuidada, con las imágenes rotas y la cruz en el suelo.
12.–Sala de recepciones: Al igual que en el salón de entrada, los tapices y adornos están descoloridos y la humedad ha podrido la madera y partes de las telas.
13.–Comedor y cocina: En el comedor hay una gran mesa con algunas sillas. En la cocina hay un hogar apagado y los utensilios adecuados. Hay una pequeña puerta que comunica con el pozo. También hay una trampilla en el suelo que comunica con la sala secreta de abajo. Esta trampilla esta oculta bajo un barril de agua.
14.–Pasillo: Nada remarcable. Comunica con una sala-dormitorio y el patio correspondiente al techo de la sala de entrada. Este patio comunica a su vez con el pasillo de la muralla y con la Torre de vigía cuadrada.
15, 16, 17.– Salas-dormitorio: Estas salas podían tener cualquier función que se quisiera y servir por la noche de dormitorio. No hay camas montadas pero hay algunas desmontadas en un rincón. Tienen ventanas que dan al exterior y al patio de armas y hay también un pequeño hogar ahora apagado.
18.–Dormitorio del señor: Está más adornado que las otras salas y aquí sí que hay una cama montada. Se trata de una cama con dosel. Hay también un armario, una silla y una pequeña mesa. Todo está vacío, y la cama no tiene ni el colchón.
19.–Bodega y despensa: En el subterráneo se halla la bodega y despensa del castillo. Ahora sólo hay algunas botellas de vino que se ha convertido en vinagre y algunos sacos de harina y trigo que han enmohecido y podrido.
20.– Almacén , armería: Hay algunas armas que se encuentran en un estado más aceptable que las de la Torre de Guardia ya que estaban protegidas por paños con algo de aceite. Hay también algunas cajas con herramientas, palas, picos, etc. En uno de los muros hay una puerta secreta que comunica con la sala 21.
21.– Sala secreta: Aquí hay una escalera que comunica con el piso de arriba mediante una trampilla, un arcón abierto y vacío y un túnel que conduce al pozo por debajo del nivel del suelo. Al final del pasillo hay una puerta de hierro cerrada con llave pero el mecanismo se ha oxidado con el tiempo y es posible forzarlo con un poco de paciencia. Si se busca bien por el suelo se puede encontrar alguna moneda de plata (y con mucha suerte una de oro).
22.– El agujero del pozo: La puerta de hierro va a dar a un pequeño rellano que se convierte en una muy resbaladiza (tirada de Destreza para no caer) escalera de caracol que baja siguiendo la pared del agujero hasta llegar casi al final del hueco del pozo. Unos 5 metros antes de llegar al nivel del agua, aparece otro túnel que se adentra en la roca siguiendo el curso de un río subterráneo durante más de un kilómetro desembocando al final en una inmensa caverna subterránea (de unos 20 metros de diámetro). En el otro extremo de la caverna hay un enorme portal (unos 4 metros de altura) con una puerta metálica de color negro cerrada. Hay una corriente de aire frío que viene del resquicio de la puerta. Todo el contorno tiene grabadas imágenes monstruosas haciendo actos obscenos y sacrílegos. En el centro de la sala hay dos cadáveres increíblemente conservados a pesar del paso del tiempo. Se trata de un caballero que tiene en brazos a una dama y que está sentado en el suelo apoyado en una columna de piedra. Si se examina detenidamente se verá que ambos tienen las venas cortadas y cerca de allí se podrá encontrar una daga. Al lado de la puerta y apoyada en ella como si quisiera abrirla hay una figura momificada de horrible aspecto con una espada clavada en el pecho.

La llegada del muerto

El espíritu de la dama está atrapado en el castillo junto con el del joven ya que ambos murieron en tierra maldita, suicidándose y sin recibir los ritos funerarios cristianos. Ambos perciben la próxima llegada de un ser demoníaco (el vampiro) y tratarán de avisar a los personajes del gran peligro que corren y del desastre que sucedería si ese ser de las tinieblas llegara a descubrir el portal (podría traer el infierno al mundo). En particular el espíritu de la dama es especialmente fuerte y puede intentar comunicarse con los personajes. La comunicación, de todas formas, no es muy buena debido a la negatividad del sitio y se limita a algunas palabras en sueños (frases cortas de dos o tres palabras), visiones momentáneas de la dama yendo hacia algún sitio (quizá con el fin de que algún personaje descubra la cámara subterránea), etc. Dejamos al DJ la labor de crear el ambiente adecuado. Un consejo es evitar las apariciones en grupo: escoge a un sólo personaje y dale una visión o un sueño agitado pero que sólo lo vea él. Aunque puedes variar de personaje evita siempre que hayan dos cuando se produzcan las comunicaciones con la dama.
Igor, convertido en vampiro (con su fuerza normal multiplicada por dos), llegará junto con sus hombres la segunda o tercera noche que los PJs pasen en el castillo. Es de suponer que no tendrá ningún problema en escalar el muro por alguno de sus accesos (eso suponiendo que los PJs hayan cerrado la puerta, claro). Cuando llegue notará, con los nuevos sentidos de

vampiro, la fuerza demoníaca que invade este lugar y podrá invocar la ayuda de los muertos (algo que no podría hacer en otro sitio). Del suelo surgirán tres muertos vivientes entre los que se encuentra el cadáver del barón y algunos de sus soldados muertos por la maldición póstuma de la bruja. Con este inesperado refuerzo el vampiro se dirigirá hacia donde estén los personajes.

Si aún no lo ha conseguido la dama intentará ahora con un último esfuerzo avisar y guiar a los personajes. Para ello logrará aparecérseles haciendo señas para que le sigan hasta la caverna. Allí la única manera de acabar con la maldición es rezar una plegaria por la muerte de los dos jóvenes y realizar un entierro cristiano (si alguno de ellos es clérigo mejor que mejor). Con ello se liberará a las almas en pena y los muertos vivientes caerán al suelo. Además las almas de los muertos, ahora por fin libres, ayudarán al grupo dando a sus armas la capacidad de dañar al vampiro (que, como el resto de muertos vivientes, es inmune al daño de las armas normales).

Después del combate

Si todo sale bien y los personajes consiguen derrotar al vampiro y sus secuaces se les aparecerá el alma del recientemente difunto padre del príncipe quien se dirigirá a éste con las siguientes palabras:

"Gracias a estas buenas almas me puedo comunicar contigo en lo que sin duda es mi despedida. Hijo mío, tu hermano corre un gran peligro ya que hay un complot contra su vida al igual que lo hubo contra la mía. Dos imbéciles que venían de emisarios del rey Frederic de Sicilia se dejaron cambiar el buen vino siciliano que me traían por otro envenenado, pero, en fin, eso no importa ahora, al fin y al cabo los han culpado a ellos de mi muerte y serán ejecutados en breve. Has de conseguir llegar a Bulgaria a tiempo y avisar al tonto de tu hermano de que la doncella que ama está comprada por tu tío y que le conducirá a una trampa. La única forma de que lo logres es a través de la puerta que hay en la gruta. Es un camino difícil y lleno de peligros pero has de hacerlo. Recuerda: debes atravesar el pantano de la putrefacción y subir a las montañas de fuego para entrar en la cueva del dragón. Allí encontrarás otro portal. Por cierto: cierra la puerta cuando hayas cruzado..."

Y mientras tanto...

Individuos bigotudos embozados en capas saltan la muralla del castillo dispuestos a seguir al príncipe a donde sea que vaya, hasta el fin del mundo si hace falta ...

En Trinovo, Henri Graumont y Ricardo de Ibaña se lamentan de su desdicha en uno de los más oscuros y lóbregos calabozos, esperando el día de la ejecución.

Teodor Sfentislav prepara los últimos detalles de su plan para tomar el poder con la eliminación del molesto heredero.



LA VERDAD ESTÁ AHÍ FUERA

UNIVERSO

Un individuo desaparece sin dejar rastro, dejando abandonado su coche en una carretera de tercer orden. Dos días más tarde ese mismo individuo reaparece a dos mil kilómetros, desnudo y andando por otra carretera, con las plantas de los pies llenas de llagas. Algo muy extraño, y más si se tiene en cuenta la profunda amnesia que sufre.

POR DAVID MARTÍN



4 de abril de 1994
Cuartel General del FBI
Edificio Edgar Hoover
Washington D.C.

El inspector jefe Skinner convoca a los agentes para explicarles un caso reciente, de apenas unas horas. Un agente comercial de semillas de Texas, llamado Louis Corran, desapareció la noche del 1 de abril mientras viajaba en coche durante la noche por la carretera estatal 210, entre Abilene y Fort Worth. Su coche fue encontrado en perfecto estado aparcado en la cuneta de la carretera en sentido Fort Worth, con sus puertas abiertas y sin rastro de Corran. A las 22.15 había efectuado una llamada telefónica desde una gasolinera próxima al lugar donde fue encontrado el automóvil. En esa llamada comentó a su esposa que esperaba llegar a Fort Worth en una hora.

La desaparición fue denunciada en comisaría por su esposa diez horas después, alarmada por la tardanza de su marido, pero se le advirtió que hasta pasadas 48 horas no se le podía dar por desaparecido.

La noche del 3 de abril Corran casi fue atropellado por un camión mientras caminaba desnudo en la oscuridad por la carretera estatal 39 en Nevada, a dos mil kilómetros de distancia del lugar en el que desapareció. Actualmente se encuentra ingresado con una fuerte amnesia en el hospital Edward Mills de Shoshone Peak, Nevada.

Los agentes deben acudir inmediatamente a investigar este caso, una vez que hayan cogido todo el material necesario (y que el DJ consienta en buena lógica).

NOTA PARA EL DJ

Lo que ha ocurrido en realidad es que una nave alienígena abdujo a Corran y, después de hacerle toda clase de pruebas, volvió a dejarle en libertad, no sin antes borrar de su cabeza todo rastro del incidente y de implantarle un microchip que a la vez actúa como emisor y receptor.

Mediante este implante los alienígenas introducen órdenes en la mente de Corran en los períodos de sueño y obtienen la información mental y sensible del terrestre en los períodos de vigilia. Este proceso va agotando a Corran poco a poco.

Las siguientes localizaciones pueden jugarse en el orden en que los jugadores elijan. Se han establecido en el orden que ha parecido lógico, pero el DJ debe dejar su resolución a los jugadores. Las informaciones pueden ser recogidas a cualquier hora. Cada fuente de información se ha señalado como un apartado, en el que se dice como llegar hasta ella y qué datos puede aportar.

Carretera estatal 210
Fort Worth, Texas

En el lugar de hallazgo del coche, con tiradas de PER normales se detectará la existencia de ramas quemadas en sus puntas, en las copas de los árboles a los lados de la carretera.

Si se dispone de un contador Geiger (había que haberlo previsto) o se envían muestras de las ramas superiores de los árboles, se detectará la existencia de una radiación por encima del umbral natural.

En este último caso Mulder se dará cuenta automáticamente de que éste es un fenómeno frecuentemente observable en los casos de aterrizaje de naves alienígenas.

El departamento de policía de Fort Worth, bajo las órdenes del jefe Torrance, conserva en un garaje de su jurisdicción el automóvil de Corran. En este automóvil se pueden apreciar algunos hechos anormales.Por un lado, el reloj del coche está atrasado 6 minutos (con una tirada de Ufología fácil se deducirá que es un fenómeno habitual en los encuentros con ovnis). Por otro lado, si se comprueba la radiación se advertirá el mismo nivel por encima de lo normal que se observó en la carretera 210.

El análisis de las semillas de los árboles que el coche arrastró consigo dará los mismos resultados anormales en la radiación.

Hospital Edward Mills
Shoshone Park, Nevada

Louis Corran está completamente amnésico desde pocos minutos después de abandonar la gasolinera en la carretera 210 de Texas. No sabe



cómo ha llegado hasta Nevada, ni cuanto tiempo ha pasado andando en la oscuridad. Sus pies están en carne viva, como si hubiera recorrido muchos kilómetros.
Un examen médico superficial revelará la existencia de punciones en las regiones lumbares, el cuello y las muñecas, así como una diminuta cicatriz de increíblemente regular factura justo detrás de la oreja izquierda.
Sólo en el caso de que se le hiciera una radiografía a la cabeza se detectará la presencia de un componente metálico en el oído interno izquierdo, que no figura en ningún historial médico de Corran. Si se le extrae mediante cirugía se obtendrá una especie de pequeño chip de tecnología desconocida.
Si se desea hacer una regresión hipnótica, debería buscarse a un especialista en el tema. Scully conoce a uno que deberá llegar desde Virginia (12 horas aprox.). Si se somete a Corran a regresión (cosa que desaconsejará la doctora Hicks, del Hospital Edward Mills), ésta dará como resultado la historia que el DJ conoce. La experiencia, sin embargo, resultará agotadora para el paciente, cuya salud comenzará a empeorar hasta caer en coma cerebral irreversible 6 horas después. Si el DJ quiere darle más morbo al caso puede hacer que en una de sus visitas después de que Corran caiga en coma un tipo vestido con una bata blanca inyecte al paciente una burbuja de aire en su torrente sanguíneo de forma que muera definitivamente. Este hombre es sin duda uno de los agentes de "El Fumador" y será imposible capturarle por mucho que se empeñen.

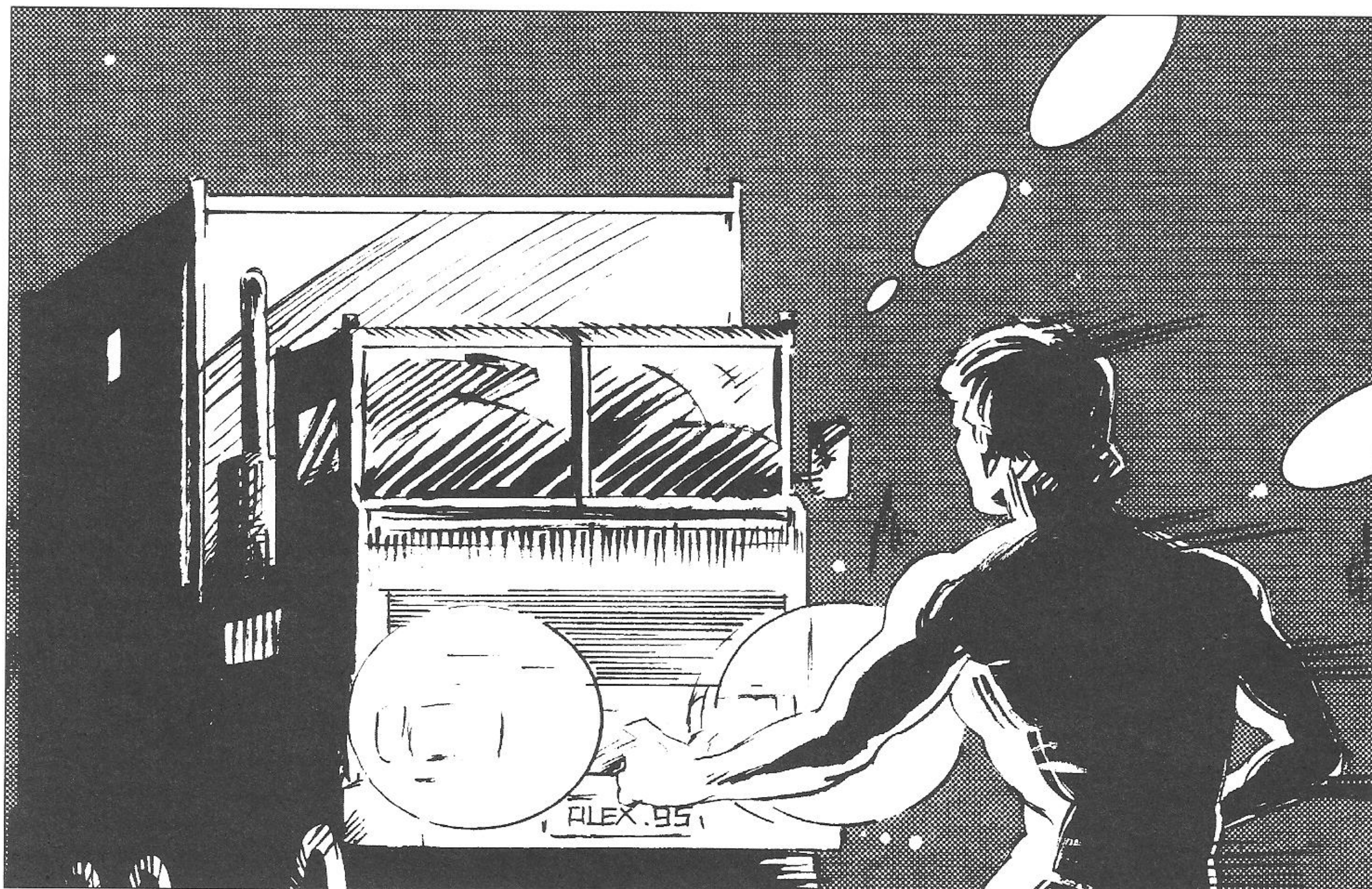
POLICÍA

(cualquier localización)
AxA:1
PV: 50
Iniciativa: 30%
Parada: 20%
Cpo. a Cpo.: 65% (+2)
Conducir Automóvil: 60%
Arma Corta: 60%

AGENTE DE "EL FUMADOR"

AxA: 1
PV: 60
Iniciativa: 40%
Parada: 24%
Cpo. a Cpo.: 65% (+4)
Conducir Automóvil: 75%
Arma Corta: 70%

La doctora Hicks, que se halla al cargo del paciente, revelará que durante los períodos de sueño Corran tiene fuertes pesadillas, y que habla de una forma ininteligible. Si se le ha extraído el microchip dejará de tenerlas. La doctora no se explica todo este asunto. Colaborará de buena fe y prestará todo su apoyo si Scully se identifica como su colega.
Fred Woods es el camionero que casi atropella a Corran, y no es mucho lo que puede contar. Se encontró con Corran y avisó a la policía. El jefe Daniels condujo al vagabundo al hospital, pero mientras esperaba su llegada estudió un poco a Corran y observó que estaba como ido. El Jefe de Policía de Shoshone Peak, el Jefe Daniels, piensa que todo esto es fruto de una soberana borrachera de Corran y no entiende ni aprueba que el FBI meta sus narices en el asunto. Daniels cree que estarían mejor investigando crímenes que este caso en concreto. Ofrecerá la mínima ayuda necesaria.
Lo que sabe es que Woods conducía de noche y estuvo a punto de atropellar a Corran. Este último vagaba como un zombie, no hablaba ni parecía notar dolor en las plantas de sus pies, a pesar de estar dejando un reguero de sangre sobre el asfalto.
Woods avisó a Daniels y éste lo trasladó al hos-





pital Edward Mills, donde la dra. Hicks se hizo cargo de él. El jefe de Policía no tiene ningún interés en presentar cargos contra Corran, pues no ha cometido ningún delito y el informe médico señala claramente que Corran se encontraba en estado de shock en el momento de ser encontrado. Preferiría que Corran fuera rápidamente trasladado de vuelta a casa y que el caso se archivara.



Carretera estatal 39

Unos 30 kilómetros antes del punto en que Corran fue encontrado pueden hallarse los mismos rastros de radioactividad que en la carretera 210, así como ramas quemadas.

Algunas escenas añadidas

Si el DJ considera que el suspense está muriendo, o simplemente los jugadores están atascados, puede introducir alguna escena adicional con el fin de que las cosas se muevan un poco más.

a) Toda la conclusión de la historia se desarrolla en Shoshone Peak durante una época de impresionantes tormentas, que acentúan durante la noche la sensación de opresión que rodea el caso.

b) La habitación del hotel ha sido registrada (sólo si se ha extraído el microchip). Por muy bien que lo hayan ocultado en la habitación, será encontrado y robado. Hay una variante mucho más peligrosa: si lo llevan encima serán asaltados por los hombres de "El Fumador" y si ofrecen resistencia seria pueden incluso morir. En cualquiera de los casos el microchip NUNCA acabará en sus manos. Esta escena puede complementarse con que los agentes del FBI sean seguidos por una furgoneta Ford de un discreto color azul. La matrícula es falsa y no se podrá obtener ninguna información de ella.

c) La eliminación de Corran: si averiguan demasiado, un agente de "El Fumador" inyectará a Corran una burbuja de aire haciéndolo morir, con el fin de que no queden testigos. Este agente será visto por Scully y Mulder, vestido con una bata blanca, justo en el momento de salir de la habitación, e ignorando el alto que pueda dársele correrá hacia unas escaleras que conducen al complejo de calefacción, instalación eléctrica y resto de maquinaria en el sótano del hospital. Si se toparon antes con agentes de "El Fumador" reconocerán a éste como uno de ellos.

d) La llamada de "Garganta Profunda": si no se acercan a las pistas este confidente les localizará directamente o a través del teléfono móvil para darles alguna oscura indicación con el fin de que lleguen más allá. Si por el contrario se acercan demasiado la conversación puede ir dirigida en el sentido opuesto. Les recomendará que abandonen y no se metan en más líos.

e) Durante la sesión de regresión hipnótica Corran puede recordar la presencia de una mujer en el OVNI que fue sometida a las mismas pruebas que él, y que no recuerda haber visto al principio.

Si esto se investiga se conseguirá una información interesante. La desaparición la noche del 2 de abril en Bernalillo (Nuevo Méjico) de una mujer de 24 años llamada Lisa Anne Crane, que no ha aparecido. Sobre un mapa es fácil comprobar cómo Fort Worth, Bernalillo y Shoshone Peak están en una línea perfectamente recta y que Bernalillo se encuentra apenas 100 km al sur de Los Alamos, el complejo de investigación de alto secreto del Gobierno Federal, el lugar en el que se construyó la primera bomba atómica. Lisa Anne Crane no aparecerá jamás.

NOTA PARA EL DJ

A partir del momento en que se extraiga el microchip los movimientos de los agentes serán vigilados, sus comunicaciones telefónicas rastreadas y sus habitaciones registradas en busca del componente electrónico.
En las proximidades hay un equipo a las ordenes de "El Fumador" que tratará de entorpecer todos sus trabajos y de incautar cualquier prueba de lo ocurrido.

Posibles finales

El más decepcionante: no consiguen encontrar nada de lo anterior y se vuelven a Washington con un palmo de narices. Sería un final que diría muy poco en favor de los jugadores y del DJ.

El premio de consolación: localizar los lugares en que sucedió todo, elaborar alguna hipótesis, entrevistar a los implicados y detectar radioactividad.

Un buen resultado: todo lo anterior más la detección del microchip.

El auténtico Expediente X: todo lo anterior más la regresión hipnótica. Las cosas se pondrán duras con los chicos de "El Fumador". Quizás Skinner deba intervenir in extremis para retirarlos del caso sacándolos así de un serio aprieto.

Escenas de cierre

Mulder es llamado a la presencia de Skinner para pedirle un informe de lo ocurrido. Si se ha cometido alguna falta será recriminado. La entrevista tendrá lugar en presencia de "El Fumador", que no dirá ni una palabra. La escena termina con este último apagando su cigarrillo en un cenicero después de que Mulder salga por la puerta, visiblemente enfadado.

En el interior de una sala de paredes oscuras, con luz indirecta proveniente de cualquier sitio, una mujer de unos 25 años (la que Corran recuerda en su regresión) se encuentra desnuda y encogida, con el pelo revuelto, una mirada perdida y una apariencia general de pérdida de la razón.

ESCLAVOS DE OJOS TRISTES

STAR WARS

Volvemos a la carga con este juego, mientras esperamos más noticias de la posible (o más que posible) ampliación de la saga cinematográfica. Ahora te ofrecemos un módulo en el que aparece de forma indirecta un personaje muy querido por todos los fans de la saga Star Wars, un individuo muy... peculiar.

POR DAVID REVETLLAT I BARBA

Una misión de caridad

Los PJs serán convocados a una reunión con su comandante en la sala de guerra. En ella, encontrarán al bonachón de su Comandante (algo entrado en grasas), a un miembro del servicio de inteligencia rebelde, y a un niño Mon Calamari sentado, con la cabeza agachada y sollozando. El Comandante les presentará al niño, Krunta Krinte, que se levantará y mirará esperanzado a los PJs, con una clara mejoría en su estado sentimental. Este niño, les comentará su Comandante, servía como esclavo en una nave pirata, donde llegó a recibir muy malos tratos (Krunta empieza a sollozar de nuevo, palmaditas del Comandante). Una escuadrilla rebelde atacó a dicha nave pirata mientras intentaba capturar el carguero ligero de una inocente familia de comerciantes, y logró capturar a la tripulación y salvar al niño. Al parecer, el niño, junto a varias familias Mon Calamari, viajaban en una nave que fue atacada por dichos piratas. Todos fueron hechos prisioneros y vendidos como esclavos en el planeta Garadan, sistema Shaagaran, en la ciudad de Draast, un lugar de mala muerte donde se reúne lo peor de la Galaxia. La misión de los PJs: ir a ese planeta como civiles, descubrir qué ha sido de los Mon Calamari, rescatarlos y traerlos sanos y salvos a la base. Parece ser que el mismísimo Almirante Ackbar se ha interesado profundamente por la cuestión, y se ha prometido un ascenso a todos los participantes en la misión si logran el éxito. Pero hay algo más: Krunta les acompañará en el viaje; no quiere que sea de otra forma, además puede que les sea de gran ayuda para comunicarse con el resto de Mon Calamari, o para encontrar pistas relacionadas con ellos (quien sabe, un pedazo de ropa, un objeto característico de uno de ellos,...). Sea como sea, son responsables de su seguridad. En cuanto hayan conseguido rescatar a los prisioneros de Garadan, se dirigirán al planeta Kinyen, en cuyas cercanías se encontrarán con un carguero pesado al que acoplarán el suyo y trasladarán a los esclavos libertados. Con ellos dejarán a Krunta, junto a los suyos y a su familia. Los padres de Krunta se encuentran entre los esclavos (estridentes berrinches de Krunta). La familia de humanos que fue salvada durante el rescate de Krunta ha cedido muy amablemente su carguero ligero Shara-Zhaada para tal faena, dado que no disponían de otra nave lo suficientemente anónima en la base.



El rescate

Krunta irá vestido con una túnica con capucha que le cubrirá la cabeza, pero aún así no será muy difícil darse cuenta de que se trata de un Mon Calamari, con lo que podrían tener problemas en algunos lugares a los que no deberían de llevarle (a pesar de los berrinches consecuentes). La mayor parte del tiempo se la pasará jugando con su holojuego portátil, y mientras juega se le escaparán frases como "toma, imperial hijo de una babosa espacial" o "te di, traficante de esclavos malo", lo que podría ser inadecuado en ciertos ambientes

KRUNTA KRINTE

Niño Mon Calamari.
DES 2D Holojuegos 6D
CON 1D
MEC 1D
PER 1D Esconderse/furtivo 4D
FOR 2D Nadar 8D
TEC 2D
Posesiones: Bolsita con bolitas de piedra. Holojuego portátil muy ruidoso. 10 Créditos.



(pero si le quitan el holojuego, el berrinche será indefinido, las amenazas sobre el Almirante Ackbar múltiples, y el dolor de cabeza con 1D de menos a todas las habilidades asegurado). Sin embargo, hay un dato importante: el holojuego se lo regaló un falsamente simpático pirata, y contiene un transmisor para el posible caso que se escapara (¡JE,JE!). El viaje a Garadan durará tres días. En el planeta sólo hay una mínima guarnición imperial en tierra.

Planeta Garadan

El planeta es de tipo estándar, de clima más bien húmedo, mínimamente poblado, sólo con algunas dispersas ciudades de poca monta. Los tratos ilegales en Draast se realizan contactando en las cantinas, como es habitual. La cosa puede tomar dos caminos:

-Lo hacen bien. Por ejemplo, se interesan en conseguir unos cuantos esclavos, NO llevando a Krunta consigo. Cuando por fin consigan un contacto adecuado, les empezarán a hacer las ofertas, una a una, extendiéndose en la descripción de cada una: 3 magníficos Wookies, 8 humanos muy sumisos, 5 mujeres twi'lek, 4 Jawas muy diestros...Sólo al final, si le piden por un número mayor de esclavos, y no haciendo demasiadas alusiones a Mon Calamaris (como mucho una por algún rumor que afirmen haber oído) se les hablará de un cargamento de una treintena de Mon Calamari, por los que tendrían que preguntar en La Taberna del Quarren Des, aunque al parecer esa mercancía ya ha sido vendida a un poderoso dueño. 100 Créditos vale toda la información anterior, y otros 200 que les digan que han sido vendidos a Jabba el Hutt para construir un nuevo palacio en Tatooine (todo por adelantado, naturalmente).

-Lo hacen mal. Llevan consigo a Krunta (quien se pondrá a jugar al holojuego), preguntan demasiado por Mon Calamaris, una combinación de ambos, o cosas peores. Se les ofrecerá la lista anterior, sin hablar para nada de Mon Calamari, y al acabar les seguirán y les tenderán una emboscada 5 chicos malos. Si capturan a alguno con vida, conseguirán la información anterior.

LOS MALOS

De diversas razas, en especial humanos.
DES 3D Bláster 5D; FUE 3D Atacar sin Armas 4D; Resto a 2D.
Posesiones: Rifle Bláster ó Pistola Bláster, 200 Créditos.
Aplicar estas estadísticas a todos los contrincantes de los PJs en este módulo (excepto efectivos imperiales).

La Taberna del Quarren Des

Este sucio y vil traidor, piensa hacer negocio con sus propios compatriotas planetarios Mon Calamari, a quienes, como otros Quarren, culpa de haber caído en desgracia con el Imperio. La taberna es como cualquier otra, con clientela neutral, pero todos sus trabajadores (unos 10, incluido el tabernero) son de la banda. En el sótano se encuentran otros dos junto a Des Torrack, el jefe, y encerrados en uno de los dos almacenes, están todos los Mon Calamari (sólo 24, el resto murió, incluido el padre de Krunta). La pelea está servida, pero esta banda no es más que la ramificación de otra banda superior, por lo que la cosa no se acabará aquí. Tendrán que salir deprisa, una patrulla de imperiales habrá sido alertada si hay problemas, y cinco soldados de choque se presentarán y dispararán indistintamente contra quienes estén blandiendo armas.

La cita en Kinyen

Cuando el niño Mon Calamari fue rescatado, miembros afines a los piratas capturados investigaron sobre el posible destino de estos, y la potente señal del transmisor de Krunta indicaba hacia el sistema donde los Rebeldes tenían su base, demasiado para ellos el tener una guerra abierta con la Rebelión. Sin embargo, sí consiguieron que uno de los suyos, que trabajaba como espía en otra base rebelde, fuera trasladado a la de los PJs, y allí averiguara los planes del rescate. En previsión de que lo consiguieran, esta organizada banda (en cuya cúspide se haya nada menos que Jabba el Hutt) ha dispuesto una emboscada para el carguero pesado que espera a los PJs en Kinyen. El carguero será atacado, capturado, todos sus ocupantes muertos o hechos prisioneros (más esclavos, que el Imperio pagará a buen precio), y los piratas se habrán vestido con los uniformes de estos. Han acordado con el Imperio ensamblarse como estaba previsto al carguero de los PJs, recuperar a los Mon Calamari, dando prisa al asunto ya que según ellos se acerca un Destructor Imperial. Cuando los PJs lleguen a las cercanías del planeta, el carguero pesado se les acercará rápidamente avisándoles del peligro (en efecto, un Destructor Imperial se acerca desde el otro lado del sistema estelar), y en cuanto los Mon Calamari estén en sus manos y se hayan desensamblado, el carguero pesado empezará a atacarles, dándoles saludos de Jabba el Hutt, con quien nunca deberían haberse metido. El destructor y sus cazas entran a largo alcance, pero quizá los PJs consigan huir.

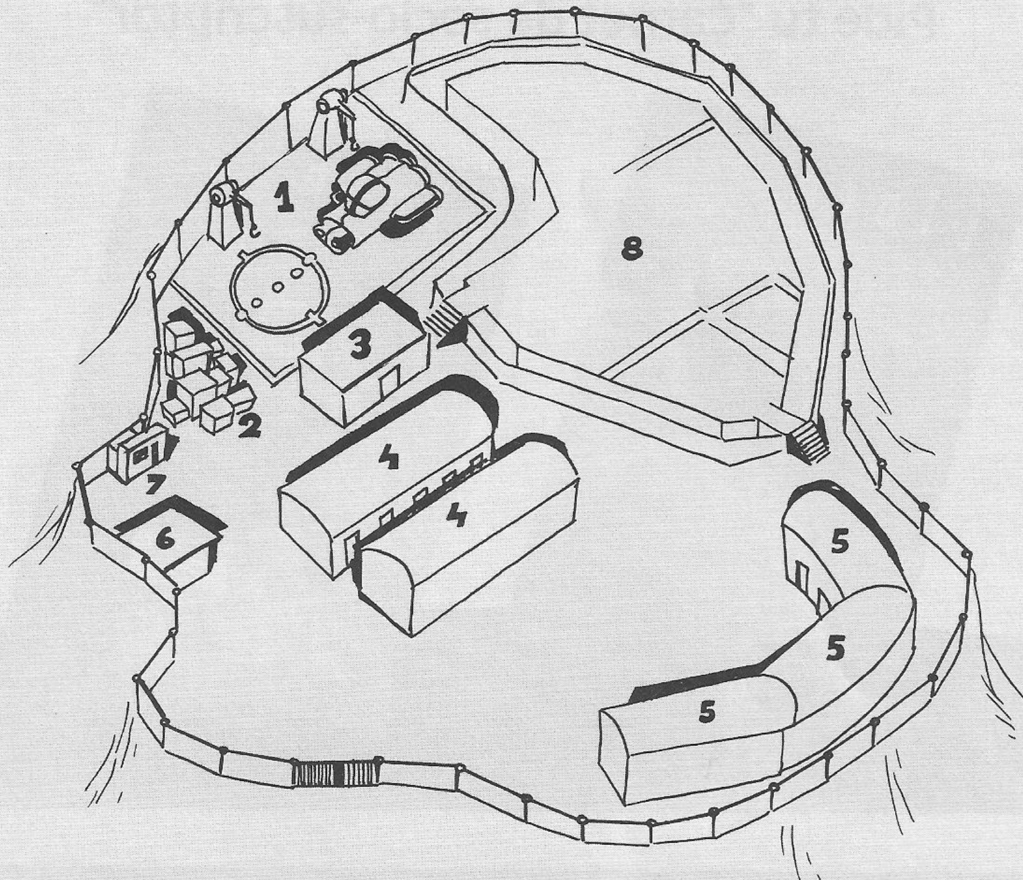
La amarga derrota

Ha sido un duro golpe, pero quizá aún tenga solución. Los PJs deben de saber que podrán encontrar a los Mon Calamari en Tatooine. Si, además, vuelven a la base, allí se habrá descubierto al espía traidor (se le había descubierto intentando acceder a información confidencial) de quien lo han averiguado todo, incluido lo del transmisor en el holojuego de Krunta. Caben dos posibilidades, a elección del máster. Al llegar se hallan en medio de un duro combate espacial entre el Imperio y la Rebelión, que les obligará a salir del hiperespacio unos segundos antes de lo previsto, o el Imperio estará a punto de aparecer al poco de llegar ellos. En cualquier caso, el Comandante les explicará lo que han descubierto.

El viejo Tatooine

Para averiguar dónde se está realizando la instalación del nuevo palacio para Jabba el Hutt, los PJs deberían dirigirse a la ciudad de Moss Esley, según les habrán informado en la base (ya que por supuesto, es poco probable que los PJs hayan oído hablar de tal lugar si no han tenido antiguos tratos con su escoria). En algún lugar de por allí (¿una cantina?), por la módica suma de 1000 créditos, podrán averiguar las coordenadas del lugar, en medio del desierto (algo más cerca del foso de Sarlaack que el palacio actual, empieza a ser algo pesado para Jabba desplazarse cada vez hasta allí para disfrutar de un buen espectáculo) pero no deberían pasarse de listos o podrían acabar en otra emboscada de chicos malos, esta vez 10 ó 20. Las instalaciones se muestran en el plano que acompaña al módulo. Se encuentran en un montículo, y están totalmente rodeadas por una valla de 4 metros de altura, excepto la pista de aterrizaje (donde reposan dos esquifes de carga, y un carguero pesado antiguamente rebelde). Hay 20 chicos malos en la instalación, de noche sólo hay 6 despiertos, 2 en cada puerta y otros 2 en el interior del barracón de los vigilantes. De día, son

BASE DE TATOOINE



los otros 14 los que están despiertos. Si bien no disponen de otros sensores que los que poseen desde que vinieron al mundo, no es cuestión de que los PJs aterricen a 100 metros de la base con un carguero ligero, ¿verdad?. Mejor unos cuantos kilómetros, como 10 por ejemplo.

Las instalaciones

De noche, sólo están iluminados los barracones, las letrinas, la pista de aterrizaje y las puertas de acceso. Los PJs podrán disponer de todo el mapa con que hayan observado las instalaciones desde cierta distancia, por ejemplo desde otro montículo y con macrobinoculares. Las puertas consisten en simples rejas móviles, que quedan electrificadas también.

1. Pista de aterrizaje. En la esquina Noroeste, dos esquifes de carga. El carguero pesado rebelde está aún ahí, y supondría una buena y rápida escapatoria.
2. Aquí están acumulados todos los materiales de construcción necesarios, traídos mediante cargueros y descargados con los esquifes.
3. Almacén de herramientas.
4. Barracones para los esclavos. Se abren sin problemas desde fuera.
5. Barracones de los vigilantes. De paredes más gruesas y pocas aberturas, parecen construidos a la defensiva.
6. Letrinas.
7. Generador para electrificar la valla.
8. Cimientos del nuevo palacio, con algunas paredes y salas ya construidas. El foso tiene 4 metros de profundidad, y las paredes 3 metros de altura. Normalmente se accede a ellos por dos escaleras.

Desde el momento en que los Mon Calamari llegaron, uno de ellos ha muerto cada dos días deshidratado. Acostumbrados a vivir en hábitats de gran humedad, no soportan el clima extremadamente seco y el exceso de calor de los dos soles de Tatooine.

El rescate

Si durante el rescate hay tiroteo, herirán gravemente a la madre de Krunta. Krunta entonces no querrá moverse de su lado, y los PJs tendrán que cargar con él. Si un solo hombre queda vivo en el barracón durante el ataque, informará de ello al palacio de Jabba mediante un comunicador de largo alcance, y no tardarán en llegar refuerzos. Como decíamos, lo mejor sería que huyeran en el carguero pesado. En los barracones para esclavos hay en total el número de Mon Cal que queden con vida, 6 Jawas, 2 Ithorianos y 3 Sullustans. Aunque no vinieran a por ellos, todos se apuntarán a la fuga, y se meterán en el carguero a no ser que los PJs lo eviten explícitamente. Dentro, los más incordiantes serán los Jawas, manoseándolo todo.

Final y recompensas

Rescatar a todos los Mon Calamari posibles, JUNTO a Krunta Krinte, les proporcionará un ascenso de manos del mismísimo Almirante Ackbar y +3 puntos. Salvar a los otros esclavos, +2 puntos (aunque toda la base se quejará de los chorizos de los Jawas). Recuperar el carguero pesado robado, +3 puntos.

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!

SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ⬡ recibiendo el primero contrarreembolso (2.370,– ptas. más gastos de envío).

Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________

Dirección: ______________________ Tel.: ______________

Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

N.º 1 ⬡	N.º 9 ⬡	N.º 17 ⬡	N.º 25 ⬡	N.º 33 ⬡	N.º 41 ⬡	N.º 49 ⬡
N.º 2 ⬡	N.º 10 ⬡	N.º 18 ⬡	N.º 26 ⬡	N.º 34 ⬡	N.º 42 ⬡	ESP. MAGIC ⬡
N.º 3 ⬡	N.º 11 ⬡	N.º 19 ⬡	N.º 27 ⬡	N.º 35 ⬡	N.º 43 ⬡	
N.º 4 ⬡	N.º 12 ⬡	N.º 20 ⬡	N.º 28 ⬡	N.º 36 ⬡	N.º 44 ⬡	
N.º 5 ⬡	N.º 13 ⬡	N.º 21 ⬡	N.º 29 ⬡	N.º 37 ⬡	N.º 45 ⬡	
N.º 6 ⬡	N.º 14 ⬡	N.º 22 ⬡	N.º 30 ⬡	N.º 38 ⬡	N.º 46 ⬡	
N.º 7 ⬡	N.º 15 ⬡	N.º 23 ⬡	N.º 31 ⬡	N.º 39 ⬡	N.º 47 ⬡	
N.º 8 ⬡	N.º 16 ⬡	N.º 24 ⬡	N.º 32 ⬡	N.º 40 ⬡	N.º 48 ⬡	

⬡ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

⬡ EUROPA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.

⬡ AMÉRICA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.